¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER





Nº 37

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | SEGA | NINTENDO

METROID: 35 AÑOS DE AVENTURAS

EL VIAJE DE SAMUS ARAN, DESDE NES HASTA NINTENDO SWITCH

THE KING OF FIGHTERS

LA EVOLUCIÓN DEL CROSSOVER DEFINITIVO DE SNK

PICARESCA PIXELADA

SI NO PUEDES LICENCIAR EL ARCADE ORIGINAL, ADÁPTALO

30th ANNIVERSARY

30 AÑOS DE SONIC THE HEDGEHOG



MAME & WATCH

LA PRESERVACIÓN DE LAS LEYENDAS DEL LCD

UNA REVOLUCIÓN LLAMADA XEVIOUS

LO QUE HACE TAN ESPECIAL AL CLÁSICO DE NAMCO Y SUS MEJORES PORTS

PROEIN: EL ORIGEN DE UN IMPERIO

DE DISTRIBUIR ACTIVISION Y MASTER SYSTEM A CREAR COMMANDOS

LAS OTRAS GUERRAS DE LAS GALAXIAS

ASÍ SE CREARON LOS MEJORES JUEGOS DEL UNIVERSO EXPANDIDO DE STAR WARS

ADEMÁS BLACK BEARD NO ONE LIVES FOREVER **PYJAMARAMA** THE LEGENDARY AXE **SUMMER GAMES**

¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS

(1 año de edición en papel+ edición digital)

~~27,80€~~

20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **91 514 06 00 /** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2020. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

SUMARIO

>> Retro Gamer 37 Tan añeja como una G&W

RETRORADAR

04 **TheA500 Mini**
La bestia volverá en 2022

06 **Taito Egret II Mini**
Tan cara como alucinante

07 **Libros**
Retro 100% analógico

08 **Ferias y saraos**
Amstrad Eterno y ZX Dev

09 **Siemb Chronicles**
La secuela de Game Over

LA HISTORIA DE

22 **Xevious**

28 **The King Of Fighters**

42 **The Legendary Axe**

74 **No One Lives Forever**

88 **Black Beard**

94 **Jet Set Radio Future**

100 **Summer Games**

118 **Pyjamarama**

124 **FIFA 95**

128 **Shantae**

132 **Skull & Crossbones**

136 **Wizkid**

140 **Video Pinball**

REPORTAJES

10 **30 años de Sonic.** La evolución del erizo azul.

46 **La saga Metroid.** Pasado y futuro de Samus Aran.

56 **La otra Star Wars.** Más allá del canon oficial.

66 **PROEIN.** De la distribución a la producción de clásicos.

80 **MAME & Watch.** Preservando leyendas LCD.

106 **Picaresca pixelada.** Algo más que "inspiración".

112 **Charles Martinet.** Línea directa con la voz de Mario.

143 **Guía de compras de MSX.** Es hora de sacar la cartera.

PANTALLA FINAL

146 **Bomberman**



rebrand.ly/byneon

10 30 AÑOS DE SONIC

Nació para enfrentarse a Mario en uno de los duelos más inolvidables de los 90, aunque los antiguos rivales acabarían compartiendo pruebas olímpicas. Hablamos con el productor Takashi Iizuka sobre las tres décadas de vida del veloz erizo de Sega.



46 Metroid

La historia de Samus, desde NES hasta Nintendo Switch.

byneon
Neon147

28 The King of Fighters

La evolución de la saga crossover de SNK, contada por Yasuyuki Oda y Eisuke Ogura. ¿A quién te pedías siempre en los salones recreativos?

Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:

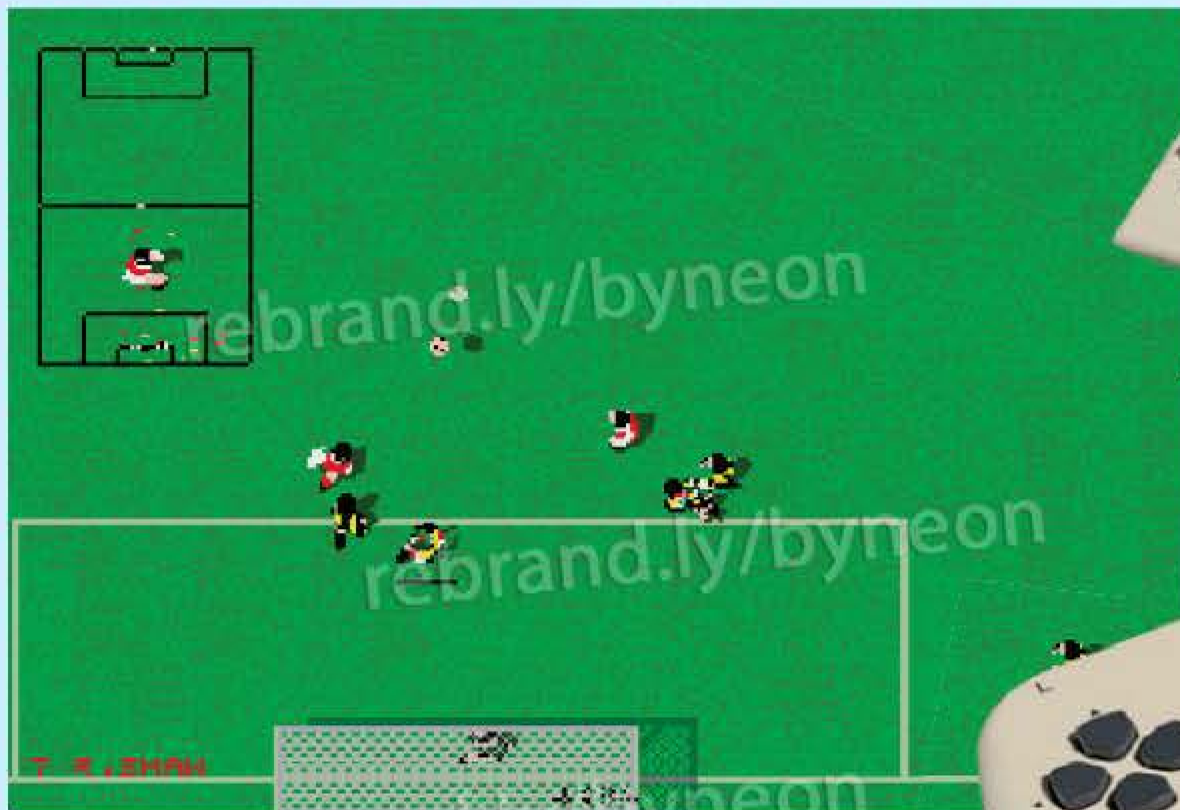




128 Shantae

Sus creadores nos cuentan cómo lograron el milagro de producir algo tan impresionante en Game Boy Color.







THEA500 MINI: REGRESA EL MITO A PRINCIPIOS DE 2022

EL ICÓNICO ORDENADOR DE 16 BITS DE COMMODORE VOLVERÁ A LAS TIENDAS EN FORMATO MINI, CON UN PUÑADO DE CLÁSICOS.

Retro Games, los fabricantes del The64 Mini, han dado un paso más allá y, a principios del próximo año, harán realidad una fantasía con la que muchos llevábamos años soñando: una consola Mini basada en el Amiga 500 de Commodore. Koch Media será la responsable de distribuir en España TheA500 Mini, que recrea a escala el inolvidable ordenador de 16 bits. El pack incluirá, además, un ratón funcional y un pad inspirado en el del diseño del mando del Amiga CD32, ambos con conexión USB. En el momento de escribir estas líneas solo se han desvelado 12 de los 25 juegos que TheA500 Mini llevará pre-instalados en su memoria: *Alien Breed 3D, Another World, ATR: All Terrain Racing, Battle Chess, Cadaver, Kick Off 2, Pinball Dreams, Simon The Sorcercer, Speedball 2: Brutal Deluxe, The Chaos Engine, Worms: The Director's Cut* y *Zool: Ninja of the "Nth" Dimension.* El catálogo puede parecer un poco pequeño, pero desde Retro Games ya han asegurado que podremos instalar muchos más juegos en la consola a través de cualquier memoria USB, con soporte completo de WHDLoad. Y ojo, porque TheA500 Mini no solo permitirá ejecutar juegos del Amiga 500 clásico: también podrá emular juegos compatibles para el Enhanced Chip Set (ECS) y, aquí viene lo gordo, juegos diseñados para AGA, lo que significa que también podremos instalar clásicos de Amiga 1200. Al tratarse de una recreación mini del ordenador original de Commodore, su teclado no es funcional, pero podremos utilizar cualquier teclado externo USB y, por supuesto, disfrutaremos de todas las características que ya incorporaron en su día TheC64Mini, TheVic20 y The64: conexión al televisor vía HDMI con imagen a 720p de resolución, distintos filtros CRT, posibilidad de guardar y cargar partidas, etc. Su precio de venta recomendado será de 129,99 euros. ✱



The Chaos Engine

In this steampunk top-view run and gun game you must battle the Chaos Engine's creations across Victorian England before taking on its inventor Baron Fortesque.

Choose two mercenaries from a group of six. Traverse four landscapes collecting power-ups, gold and keys and solving puzzles. Spend your riches on upgrading your weapons and character attributes.



RETROHOBBY
Volumen 7



¡Ya a la venta!

Por los expertos de HOBBY

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO Y EN VERSIÓN DIGITAL

zinio

K+ KIOSKO Y MÁS

Y en store.axelspringer.es

TAITO SE APUNTA A LA MODA DEL ARCADE MINI

LA MINI RECREATIVA MÁS AMBICIOSA HASTA LA FECHA LLEGARÁ A JAPÓN EN MARZO DE 2022

Taito sigue la estela de SNK y Sega y ha anunciado su propia recreativa Mini, que llegará a las tiendas japonesas el 2 de marzo de 2022. Su nombre completo es Taito Arcade Selection Egret II Mini y presenta unas cuantas características que os van a dejar con la boca abierta, especialmente la posibilidad de rotar su pantalla 4:3 para adecuarla al formato de imagen de las recreativas clásicas que incluye en memoria.

De momento, solo se han desvelado 15 de los 40 arcades que llevará instalados en memoria: *Space Invaders, Lunar Rescue, Qix, Elevator Action, Chack'n Pop, Bubble Bobble, Rastan Saga, Rainbow Islands Extra, The New Zealand Story, Don Doko Don, Violence Fight, Cadash, Liquid Kids, Metal Black* y *Kaiser Knuckle*. Pero, atentos, porque el catálogo puede aumentarse con la tarjeta de memoria que acompaña al mando con Paddble y Trackball (que se venderá por separado al rotundo precio de 12.990 ¥), la cual nos permitirá jugar además con *Arkanoid, Strike Bowling, Plump Pop, Syvalion, Cameltry, Arkanoid Returns* y otros títulos aún por anunciar.

Taito también comercializará aparte un arcade stick externo (para los juegos de dos jugadores), por 8.990 ¥ (unos 70 €). El precio de la consola será de 19.990 ¥ (160€), pero también es posible reservar ya en tiendas japonesas un pack de consola y mando Paddle/Trackball por 34.990 ¥ (155 €) y, para los más pudientes, una Luxury Special Edition que incluye la consola, los dos modelos de mandos extra, tarjetas para la marquesina y un CD con una selección de bandas sonoras por la contundente cifra de 56.990 ¥ (440 €). A estos precios hay que añadir portes y aduanas, así que Egret II Mini no es precisamente una ganga, pero será duro aguantar la tentación de jugar a estas leyendas recreativas tanto en la pantalla LCD de la consola como a través del nuestro televisor, vía HDMI. De momento Taito no ha anunciado planes para comercializarla fuera de Japón, pero si llegó la Astro City a Europa podemos esperar cualquier cosa. ✱



EVERCADE VS: CLÁSICOS DE SOBREMESA

100% COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE LA PORTÁTIL

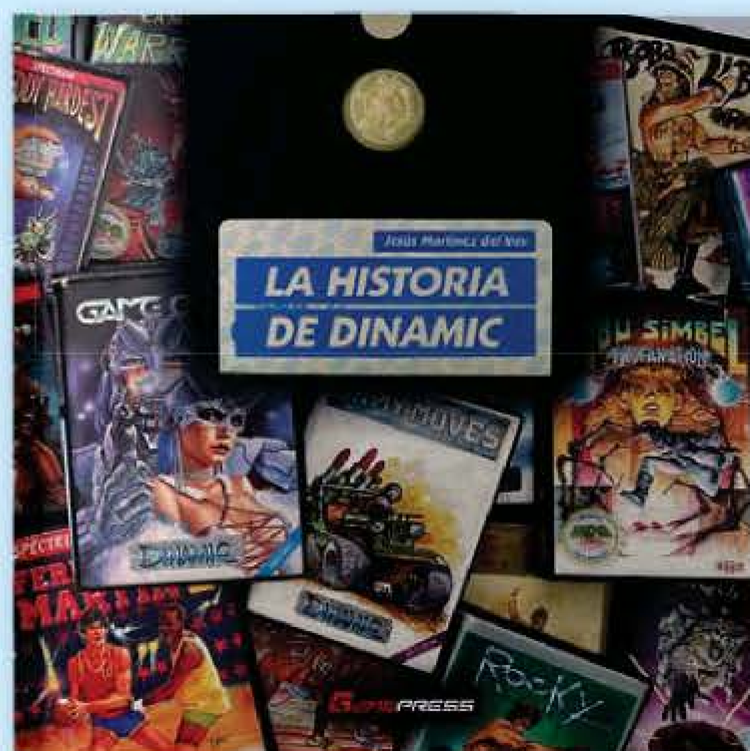


Pocos apostaban en su momento por la Evercade, pero la portátil de Blaze Entertainment ha acabado siendo un gran éxito gracias a las cuidadas ediciones de sus cartuchos y la calidad y variedad de sus recopilatorios, que abarcan desde clásicos japoneses, americanos y europeos hasta joyas indies e incluso prototipos inéditos hasta la fecha.

Debido a la gran acogida que ha tenido su portátil, Blaze ha ido más allá y lanza un modelo de sobremesa, bautizada como Evercade VS, compatible no solo con los mandos diseñados para la propia consola: también podremos conectarle mandos USB fabricados por terceros, como el mando de Xbox o los distintos pads inalámbricos de 8bitdo. La consola alberga cuatro puertos USB para mandos y dos entradas para cartuchos, lo que permite dejar instalados dos recopilatorios a la vez. Además, presenta una interfaz mejorada con filtros de pantalla y, al conectarla al televisor, nos permitirá disfrutar de nuestros clásicos favoritos a 1080p de resolución. Y además incluye conexión WiFI para subir nuestras puntuaciones y descargar actualizaciones. Evercade Vs saldrá a la venta el 3 de noviembre y podremos elegir entre el Starter Pack (consola y mando) por 99,95 €, o el Premium Pack (con mando extra) por 129,95 €. ✱











MÁS LIBROS PARA ESTUDIOSOS DEL RETRO

ES HORA DE BAJAR AL TRASTERO LOS DON MIKI, PORQUE NECESITARÁS ESPACIO EXTRA EN LAS ESTANTERÍAS PARA MÁS LIBROS SOBRE RETRO.

Con la llegada del otoño, arranca una nueva temporada de lanzamientos editoriales sobre Retro, como estas cinco propuestas. Héroes de Papel lanzará el 21 de octubre *La Historia de Final Fantasy VI*, en el que Romain Dasnoy y Nathanael Bouton-Drouard nos invitan a conocer los orígenes del que, para muchos, es el mejor *Final Fantasy* de todos los tiempos. También bajo el sello de Héroes de Papel nos llegará a finales de septiembre *La Enciclopedia Nintendo 64*, 256 páginas en las que Salva Fernández y Fran J. Brenlla asumen la titánica tarea de reseñar los casi 250 juegos de Nintendo 64 que llegaron a Europa, además de los mejores lanzamientos que vieron la luz en Japón y Estados Unidos y que permanecieron inéditos en el Viejo Continente.

Por su parte, Game Press pondrá a la venta el 20 de septiembre *La Guía No Oficial de Shin Megami Tensei y Persona*, una edición mejorada y ampliada del tomo original editado en EE.UU. por nuestros admirados Hardcore Gaming 101. Entre sus páginas encontrarás la información más completa sobre toda la historia de los juegos de Atlus, desde 1987 hasta la actualidad, con todo su lore, cronología, adaptaciones a manga y anime y mucho más.

Games Press también es la responsable de editar la última obra de nuestro compañero, y miembro de *El Mundo del Spectrum*, Jesús Martínez del Vas. Y no hablamos de cualquier cosa, eh, se trata nada menos que de *La Historia de Dinamic*. Solo Jesús, con esa prosa apasionante que le caracteriza (en serio, tenéis que leer *Queremos su Dinero*, la historia de cómo se creó Amstrad España) podría afrontar la crónica de la fundación, el auge y la caída de la empresa de los Hermanos Ruiz, cuyos testimonios también aparecen reflejados en el libro definitivo sobre el gran sello de la historia del software español.

Y para acabar, otra maravilla impresa: *1990-2000 La Década de la Revolución en los Videojuegos*, la nueva obra de Enrique Segura Alcalde, editada por Dolmen Editorial. Al igual que sus libros anteriores, este tomo ha sido creado con un fin solidario, la lucha contra el cáncer, y desgrana una década inolvidable a través de las declaraciones de más de 50 leyendas de la industria, como Paco Pastor, Rafa Gómez y Trip Hawkins entre otros, contando además con un prólogo de Santiago Segura. Salió a la venta el pasado 9 de septiembre. ✱

ESTE 2021 VUELVE AMSTRAD ETERNO

LA FERIA BARCELONESA REGRESA TRAS EL PARÓN DEL AÑO PASADO DEBIDO A LA PANDEMIA.





Amstrad Eterno regresa este 25 de septiembre tras el forzado parón producido en 2020. En la quinta edición del evento dedicado a la compañía de Alan Sugar (con especial atención a su gama de ordenadores de 8 bits y los videojuegos), regresan las ponencias, con miembros destacados de la Edad de Oro del software español, como Pablo Ruiz, Carlos Abril y Luis Rodríguez de Dinamic, Ángel Luis Sánchez, conocido por ser el ilustrador de Zigurat (además del autor de los dos últimos carteles de la feria) o José Antonio Martín, el músico de Creepsoft, que explicará los entresijos del juego *Space Moves* junto a sus compañeros de Retrobytes Productions. Exposiciones, stands, torneos e invitados de otros sistemas de 8 bits, como ZX Spectrum o Commodore 64, serán los alicientes para pasar el día en el Espai Josep Bota del recinto Fabra i Coats desde las 10 de la mañana hasta las 20 de la tarde. El profesor Fran Gallego inaugurará la feria con una de sus didácticas charlas, mientras que la clausura vendrá de la mano de la entrega de los premios internacionales Amstrad Eterno 2020. Info en *amstradeterno.com* ✱

LA ZX DEV ESTÁ EN MARCHA

YA DE VUELTA LA NUEVA EDICIÓN DE LA MEJOR DEV PARA ZX SPECTRUM

La competición ZX Dev es un prestigioso concurso de creación de nuevos juegos para el ZX Spectrum con premio en metálico en el que participan desarrolladores de todo el mundo y que comenzó su cuarta edición el pasado mes de abril con una doble temática en la que basar los videojuegos presentados: medios de comunicación (televisión, cine, libros, cómics, etc) y demakes, es decir, versiones de juegos procedentes de máquinas superiores. Aunque ya hay más de una decena de juegos anunciados (y un par de ellos ya completados), el plazo de entrega no finaliza hasta el 20 de diciembre, por lo que aún estáis a tiempo de participar. Entre los trabajos mostrados hasta ahora se puede ver un demake del mítico *Adventures of Lolo* (*Adventures Continue*), otro inspirado en *Lemmings* (*The Humans*) e incluso uno que homenajea al *F-Zero* de SNES (*Space Racing*). Algunos juegos más modernos, como *Fiery Catacombs, Hollow Knight* o *Silent Hill*, parece que también tendrán su correspondiente adaptación en los 8 bits de Sinclair. Info en *zx-dev-media-demakes.proboards.com* ✱

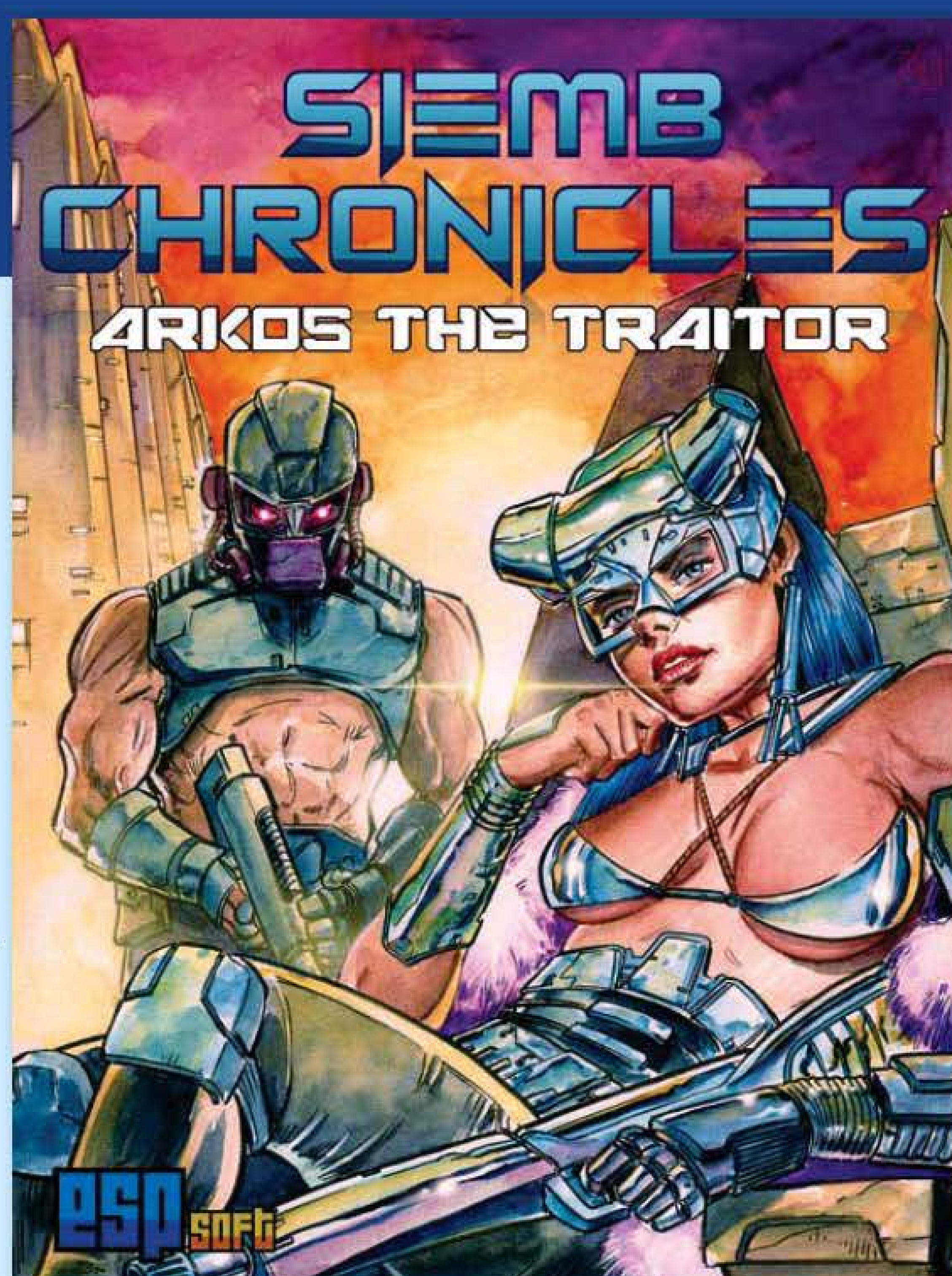












ESP SOFT ALCANZA LA GLORIA CON SIEMB CHRONICLES

GAME OVER CONTINÚA EN AMSTRAD

Por Atila Merino "blackmores"

Cada vez está más claro que la sombra de Dinamic Software es muy alargada, demostrando en pleno siglo XXI que se trataba de la compañía de videojuegos más importante de España durante los años ochenta, sobre todo en lo que respecta a los microordenadores de 8 bits, como el Amstrad CPC y el ZX Spectrum.

Decimos esto porque cada vez son más los desarrolladores homebrew actuales que no solo basan sus juegos en algunos de los clásicos de la empresa de los hermanos Ruiz, sino que se inspiran en sus gráficos, sus menús e incluso las famosas dobles cargas con las que contaban muchos de sus juegos. Algunos ejemplos recientes son *Profanation 2: Escape From Abu Simbel* de 4MHz, *Space Moves* de Retrobytes Productions y *Galactic Tomb* de ESP Soft, todos ellos para Amstrad CPC.

Precisamente, estos últimos son los autores del reciente *Siemb Chronicles: Arkos the Traitor*, un nuevo juego para CPC que sirve de precuela del



mencionado *Galactic Tomb* y, a la vez, continuación directa del mítico *Game Over* desarrollado por Nacho Ruiz y que Dinamic publicó en 1986 tras asignarle una espectacular y polémica ilustración de portada realizada por el maestro Luis Royo.

Los hechos de *Siemb Chronicles* suceden un tiempo antes de lo narrado en *Galactic Tomb* y poco después de los sucesos ocurridos en *Game Over*, por lo que controlaremos a Caberhi Tram, comandante de élite de las fuerzas militares del emperador Shakar y protagonista de *Galactic Tomb*, que tendrá que encontrar y acabar con Arkos, el antiguo lugarteniente de una de las gobernadoras del Imperio, Gremla, por haberla traicionado y haber destruido su palacio.



El juego consta de dos fases divididas en dos cargas independientes, estando la primera de ellas compuesta por tres etapas diferentes. *Siemb Chronicles* es un juego de acción frenética en el que debemos avanzar a toda costa arrasando con todo lo que se nos ponga por delante. Por suerte, en ambas cargas encontraremos bidones que, al destruirlos, nos ofrecerán diversos tipos de power-up, como granadas, aumento de potencia del arma, vidas extra, escudo… pero también minas que nos harán perder una vida automáticamente.

Gran parte del equipo de ESP Soft ha intervenido en este proyecto, desde Litos como guionista hasta MiguelSky aportando ideas, siendo el programador Artaburu, el grafista Sad1942 y el músico McKlain los tres pilares básicos sobre los que se sustenta el que, sin duda, será uno de los juegos del año para el ordenador de 8 bits de Alan Sugar. Como guinda al pastel, la portada ha sido realizada por el siempre genial Jesús Martínez del Vas, un artista que ya dio muestras de su talento al realizar la cubierta del *Operation Alexandra* de 4MHz, también para CPC.

Los fans del *Game Over* original descubrirán que *Siemb Chronicles* está plagado de referencias al clásico de Dinamic, ahora con un apartado gráfico totalmente espectacular y una banda sonora de lujo, pero de dificultad similar. Mención especial al grandioso y suave scroll de pantalla que Artaburu ha sido capaz de integrar en el juego, que también contará con su correspondiente edición física, además de poder descargarse desde la web de los autores: *espsoft.blogspot.com*. ✱



30 AÑOS DE SONIC THE HEDGEHOG

EL HÉROE MÁS RÁPIDO DE LOS VIDEOJUEGOS CUMPLE 30 AÑOS Y NO DA MUESTRAS DE IR FRENANDO. JUNTO A TAKASHI IIZUKA, PRODUCTOR DE LA SERIE, DESCUBRIMOS POR QUÉ LA CARRERA DE SONIC HA SIDO UNA MARATÓN Y NO UN SPRINT

TEXTO DE **NICK THORPE**


Takashi Iizuka - Productor de Sonic Team.

Si los personajes de videojuego asistieran a sus propias entregas de premios, ¿cuáles de ellos pensáis que serían tratados como estrellas? Es una pregunta extraña, pero si le dais una vuelta es probable que lleguéis a la conclusión de que no hay muchos. Pac-Man estaría ahí, seguramente para recoger un premio a toda una carrera, y Mario no andaría muy lejos, Lara Croft sería la favorita de los paparazzi, y Pikachu concedería las entrevistas más reveladoras. Es seguro que Sonic The Hedgehog les acompañaría, y probablemente saldría en las noticias matutinas por alguna llamativa bufonada.

Sonic fue diseñado para robar el protagonismo desde el primer día. Sega quería un personaje que llevase su negocio al siguiente nivel y permitiese que Mega Drive compitiese con el poderoso Mario, y eso es justo lo que consiguió. La velocidad de Sonic garantizó que su juego estuviera en boca de todos. La osada táctica de Sega América de recorrer los centros comerciales para comparar *Sonic The Hedgehog* con *Super Mario World* se basaba en la velocidad de Sonic, y funcionó. Cuando Sega tuvo que demostrar el poder de Dreamcast, la dramática huida de Sonic de una ballena asesina cumplió su función admirablemente.

Pero como muchas otras celebridades, Sonic ha tenido altibajos a lo largo de los años. Los fans han mostrado su determinación para seguir a su lado, a veces a costa de recibir burlas. En parte porque los días oscuros de 2006 parece que fueron hace media vida (y por lo que respecta a Sonic, lo fueron) pero también porque los juegos de Sonic son únicos. Guiando al héroe mientras salta sobre obstáculos y enemigos a un ritmo que nunca imaginaste que fuese posible, la sensación de maestría no tiene parangón. Es similar a una forma de parkour videojueguil, y los aficionados suspiran por esos momentos. Cuando Sonic da lo mejor de sí, ofrece acción estimulante como ningún otro personaje puede hacerlo.

Takashi Iizuka conoce a Sonic tal vez mejor que nadie, habiendo participado en la mayor parte de la serie hasta la fecha. Comenzó su carrera como diseñador en *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles*, ascendiendo a director en los populares *Sonic Adventure*, y su rol actual es el de productor de la serie y líder del Sonic Team. Le hemos pedido que nos aclare una serie de aspectos de la serie, a fin de descubrir la filosofía que han dado forma a una parte tan longeva de los videojuegos, así como de la cultura pop en general. ▶









» [Mega Drive] La narrativa silenciosa de los primeros *Sonic* concentraba la caracterización en las animaciones.


»El arte primerizo de Sonic lo muestra despreocupado, como si el heroísmo no fuese gran cosa.


» [Xbox 360] Algo en lo que Sonic no está muy versado es en el romance, aunque lo ha intentado.

IMAGEN INIMITABLE

EL DISEÑO DE SONIC Y SU PERSONALIDAD SON SUS GRANDES VIRTUDES – ASÍ ES COMO SEGA MANTIENE FRESCA SU IMAGEN

Sonic es un personaje que rara vez se está quieto, literal y conceptualmente. Así ha sido siempre: echadle un vistazo al cómic original que se publicó en la revista japonesa *Mega Drive Fan*, repleto de conceptos extravagantes del periodo de desarrollo del juego. Sonic es ahí bastante diferente, mostrando unos amenazantes colmillos y actuando como el líder de una banda de rock, pero tiene mucho sentido si pensáis en Sonic como el "puercoespín con actitud" que siempre pretendió ser. Desde el momento en el que dirigió su mirada hacia ti, frunciendo el ceño y golpeando impaciente el suelo con el pie si se te ocurría soltar el mando, eso es lo que siempre ha sido.

A lo largo de los años hemos visto diferentes interpretaciones de la personalidad de Sonic. Los juegos más recientes le muestran soltando bromitas como si fuese un personaje de dibujos animados, mientras que su personalidad en la película es excitable e infantil. En otras ocasiones ha tomado otros caminos: el *Sonic The Hedgehog* de 2006 hizo una aproximación seria, mientras que en *Sonic The Comic* es un héroe cuya arrogancia y condescendencia a veces le causan problemas.

¿Cómo ve la personalidad de Sonic a día de hoy el veterano líder del Sonic Team, Takashi Iizuka? "Sonic es un puercoespín juguetón que nunca deja pasar una aventura. Está centrado en la justicia y en hacer lo correcto con sus amigos, sin importar adónde le lleve eso", responde. "Su chispa e ingenio le llevan lejos, pero a veces se ve atrapado en un remolino, y ahí es donde sus amigos entran en acción, haciendo que vuelva poner los pies sobre la tierra".

El rol de los amigos de Sonic ha cambiado con los años, con personajes como Tails, Knuckles y Shadow participando activamente tanto en el juego como en la historia en los primeros tiempos del salto a las 3D. En épocas más recientes también han estado presentes, pero en papeles secundarios. Al mismo tiempo las historias de Sonic también han cambiado, desde las de destrucción y calamidad de *Sonic The Hedgehog* (2006) y *Sonic Forces* a las historias más ligeras y cómicas de *Sonic Colours*. Cabe esperar cambios similares en el futuro. "Sonic es un personaje extremadamente versátil, en el sentido de que puede adaptarse a muchos tipos de historias. Experimentar con distintas versiones ha sido un proceso estimulante, y planeamos seguir haciéndolo tanto tiempo como sea posible", confirma Iizuka.

Mantener la relevancia durante 30 años presenta sus propios desafíos, y cada distinta interpretación de Sonic ha tenido un estilo visual diferente para mantener la frescura del personaje. "Los fans siempre se han sentido atraídos por la apariencia juguetona y colorista de Sonic, y tratamos de mantener cierta consistencia en su imagen para que lo reconozcan independientemente del medio en el que aparezca", explica Iizuka. "Su color vibrante y su expresión pícara captaron la atención de los niños y adultos que han seguido a Sonic a lo largo del tiempo, y los ligeros cambios en su apariencia física han mantenido la atención de sus fans, que han visto la transición de Sonic a formas distintas a lo largo de su vida".

Esos cambios fueron obvios, incluso para los más despistados, en 2011, cuando *Sonic Generations* juntó al Sonic moderno y a su versión de 1991 en una aventura a través del tiempo. "Inicialmente pensamos que utilizar el Sonic 'clásico' iba a ser algo puntual del 20º aniversario, pero tuvo una respuesta tan positiva por parte de los fans que decidimos mantenerlo", revela Iizuka. "De hecho lanzamos *Sonic Mania*, centrado en el Sonic 'clásico', en 2017. El Sonic 'clásico" es una versión popular que formará parte del futuro del borrón azul".

Mientras Sonic crecía hasta convertirse en un ídolo multigeneracional, los jugadores crecidos en épocas distintas tienen sus diseños favoritos: para muchos *Sonic The Hedgehog 2* es la versión definitiva, pero para seguidores más jóvenes puede ser *Sonic Adventure 2*, *Sonic Generations* o incluso *Sonic Mania*. Con la atención puesta en el Sonic clásico y en spin-offs como *Sonic Boom* en los últimos años, algunos fans se cuestionan si Sega no verá las diferentes iteraciones de Sonic como personajes distintos con público propio, en lugar de un único personaje. "Sonic deja una huella indeleble en sus fans, independientemente de su versión, pero al final del día es el mismo personaje adorable", afirma Iizuka. "El factor nostálgico nos permite trasladar su personalidad a distintos medios, en los que permanece reconocible. No nos corresponde dictar al público cómo debe interpretar a Sonic, sino que nuestro trabajo consiste en asegurarnos de que le vean adoptar nuevas formas que perpetúen esa actitud rompedora que conocen y adoran".

EVOLUCIÓN ERINACEOMORFA

LA EVOLUCIÓN DE SU IMAGEN A LARGO DEL TIEMPO

SONIC CLÁSICO

■ El diseño de Naoto Oshima fue ilustrado con brillantez por Akira Watanabe, y fundamentó la apariencia básica de Sonic en Japón hasta la llegada de *Sonic Adventure*.

SONIC BOOM

■ Está versión no es tan mala, sobre todo comparándola con el rediseño cachas que tuvo Knuckles. La bufanda es un adorno extraño, ¿y por qué cubrió con esparadrapo sus zapatillas?

EL SONIC DE SONIC ADVENTURE

■ El nuevo diseño de Yuji Uekawa le dio a Sonic piernas y púas más largas, menos tripa, y ojos verdes. Las poses dinámicas y retorcidas son las señas de identidad de esta época.

SONIC MODERNO

■ Mientras que *Sonic Adventure* se presentó principalmente con arte en 2D, Sega se distanció sutilmente del arte tridimensional de aquella época para crear el look que tiene hoy en día en sus apariciones en 3D.

SONIC DE PELÍCULA

■ Paramount rediseñó el modelo inicial, criticado por sus extrañas piernas humanoides y sus espeluznantes ojos. El resultado final compensó los 5 millones de dólares de sobrecoste.



Cortesía de Paramount Pictures y Sega Of America.

SONIC OCCIDENTAL

■ La versión de Greg Martin, adoptada por otros artistas occidentales como Ducan Gutteridge, es conocida como 'Mohawk Sonic', dado que parece tener una sola fila de púas.





A TODA MECHA

TODO SUPERHÉROE NECESITA UN PODER QUE LO DEFINA, Y PARA SONIC ES LA VELOCIDAD – ¿CÓMO CONSIGUE SEGA QUE NO PIERDA EL CONTROL?

Pregunta: ¿Qué sería Sonic sin su velocidad? Un animal muerto en la carretera, probablemente. Después de todo tiene por hábito ser perseguido por camiones, ballenas, y otras cosas enormes que podrían aplastarle con facilidad. En términos jugables, la velocidad de Sonic es a la vez una bendición y una maldición, un superpoder espectacular que hace que los juegos resulten poco acogedores para los recién llegados, ya que los peligros surgen a un ritmo que puede resultar difícil gestionar.

¿Cómo es diseñar juegos para un personaje cuyo poder definitorio es la velocidad? "De por sí hay muchos beneficios y desafíos en hacer que Sonic mantenga el ritmo", dice Iizuka. "En cuanto a los desafíos, nos motiva a llevar al límite la parte tecnológica. De hecho, ¡así es como fue creado Sonic! Su creador original, Yuji Naka, estaba desarrollando un algoritmo que permitiese que un objeto se moviese con fluidez en una curva. Con la idea de una pelota en mente, trabajó junto al artista Naoto Ohshima para crear un personaje basado en un puercoespín, ya que tienen la costumbre de hacerse una bola". Eso no cuadra con el ritmo más bien relajado con el que se mueven los puercoespines, y ahí es donde Iizuka cree que el equipo afronta la adversidad. "Dado que los puercoespines no son particularmente rápidos hubo que ser imaginativos y hacer uso de cierta libertad creativa", dice. "En cuanto a los beneficios, la velocidad como tema central nos ha permitido explorar varios géneros como las plataformas, los juegos de carreras, los RPG y más. Es un tema muy versátil porque casa con el carácter perseverante de Sonic, y hace que la historia avance mientras corre hacia su siguiente objetivo".

Lo que Sonic ha significado para el diseño de videojuegos ha evolucionado con los años. Al principio ir deprisa era más un privilegio que un derecho, y muchos jugadores se sorprenden con el ritmo lento de niveles como Marble Zone en el juego original. "Cuando pensamos en el diseño de niveles del juego completo, nos aseguramos de que no estamos repitiendo el mismo tipo de diversión todo el tiempo, sino que cada nivel tiene algo que lo hace único", dice Iizuka. "Si solo tuviésemos a Sonic atravesando niveles a todo trapo la mecánica sería demasiado simple, así que diseñamos elementos que equilibren la emoción de la velocidad con la tensión del plataformeo", dice. En el primer juego tenías que ganarte a pulso los momentos más espectaculares tras dejar atrás Green Hill Zone.

"El movimiento en un espacio tridimensional a gran velocidad fue un reto desde que lo hicimos en *Sonic Adventure*, y es algo que hemos estado refinando desde entonces", continúa Iizuka. Si las mecánicas de Sonic no hubiesen cambiado la precisión que se le hubiese requerido al jugador habría mermado su velocidad mientras intentaban alinearse con los enemigos para atacarlos. "Trabajamos mucho para equilibrar la dinámica y ajustar el control a alta velocidad, incluyendo un



» [PS3] La retícula verde muestra que Sonic está listo para atacar un objetivo con precisión sin reducir la velocidad.



» [Mega Drive] La velocidad es necesaria para superar ciertos obstáculos. Si va lento aquí, se caerá.



» [PC] Las persecuciones son algo habitual en los juegos de Sonic y resaltan su velocidad.

» [Game Gear] A gran velocidad Sonic puede correr o rebotar sobre el agua.



» [PC] *Sonic Lost World* es una entrega inusual dado que cuenta con un botón dedicado a correr.



manejo de la cámara que necesita moverse a velocidades muy elevadas, por no mencionar un diseño de niveles que debe guiar al jugador a través de una experiencia divertida incluso a máxima velocidad", dice Iizuka. "Todas las características icónicas como el ataque dirigido o deslizarse por barandillas fueron acciones nacidas de esa necesidad de diseñar una experiencia divertida a gran velocidad".

Durante los últimos 15 años en particular el énfasis sobre como representar la velocidad de Sonic ha variado. "En los juegos más recientes hemos añadido una mecánica de impulso y niveles centrados en la rapidez para amplificar la velocidad, pero si te fijas en el equilibrio en comparación con los juegos antiguos verás que los actuales tienen más acción plataformera", dice Iizuka. En juegos como *Sonic Unleashed* y *Sonic Forces* puede parecer que cualquier cosa inferior a la máxima velocidad está mal. A su vez *Sonic Lost World* hizo levantar algunas cejas al implementar un botón específico para correr. El equipo mantiene la mente abierta a todas las posibilidades. "Las capacidades como velocista de Sonic se diseñan específicamente para cada juego, y varían dependiendo de sus objetivos, pero siempre intentamos tener en cuenta las opiniones de la comunidad durante el diseño", dice Iizuka.

Algunos niveles son especialmente valorados por los demonios de la velocidad: los desniveles y los impulsores de Chemical Plant Zone permiten que Sonic alcance su máxima velocidad, y *Sonic Advance 2* es reconocido por lo rápido que recorre sus tirabuzones y saltos. ¿Qué juegos recomienda Iizuka a los amantes de las emociones fuertes? "Algunos de los mejores niveles para correr están en *Sonic Unleashed* y *Sonic Mania*", responde. "Alcanzamos la velocidad más alta en *Sonic Forces*. Diseñamos el juego con siete niveles que desbloquean a Super Sonic, y cuando los jugadores se hacen con las siete Esmeraldas de Caos pueden atravesar cada escenario a la velocidad del rayo".

» [PC] El impulso es vital en los juegos modernos, ya que permite acelerar al instante.





VELOCÍMETRO

ROTO

¿CÓMO DE RÁPIDO ES SONIC?

Es fácil asumir por su nombre que Sonic The Hedgehog es capaz de correr por lo menos a la velocidad del sonido. Pero ¿hay una respuesta definitiva respecto a su velocidad máxima? La respuesta corta es no. La respuesta larga es que disponemos de algunas mediciones en fuentes oficiales, pero parecen contradecirse entre sí.

Sonic siempre ha sido descrito como alguien capaz de alcanzar velocidades supersónicas, pero eso no siempre se ha trasladado a los juegos. Por ejemplo: *Sonic Chaos* presenta una de las primeras mediciones de velocidad en la serie, y ese contador tiene su límite en 999 km/h. Dado que la velocidad del sonido está alrededor de los 1.235 km/h, la de Sonic es una velocidad subsónica. *Sonic Unleashed* arroja números muy superiores pero no les asigna unidades, haciéndolos así inservibles a la hora de hacer comparaciones salvo que sean con el mismo juego.

La cosa se complica más con otras fuentes. La descripción de los Light Speed Shoes en *Sonic Adventure* afirma que Sonic puede ir a la velocidad de la luz, y el manual de *Sonic Adventure DX: Director's Cut* lo describe como hipersónico. Eso situaría su velocidad en un mínimo de Mach 5, o 6.125 km/h. ¿Esa cifra se da con los mencionados zapatos? ¿Y qué pasa cuando se transforma en Super Sonic? Ya sabemos que Super Sonic es capaz de volar a través del espacio, y presumiblemente la ausencia de fricción le haría moverse a velocidades incluso superiores.



HECHO PARA CORRER

LA VELOCIDAD SOLO ES ÚTIL SI TIENES ADÓNDE IR. ¿CÓMO SE LAS APAÑA SEGA PARA CONSTRUIR LOS MUNDOS QUE HABITA SONIC?

Cuando se trata de crear niveles, Sonic puede ser un personaje complejo para el que diseñar algo. La exploración es una de las claves del género de plataformas, y los juegos de 16-bits de Sonic en particular son conocidos por tener escenarios grandes y enrevesados. Pero con el sentido de la velocidad de Sonic en mente, frenar y comprobar cada ruta es algo por lo que pocos jugadores optarán. Algunos incluso dirían que va contra el objetivo del juego. Ha sido un problema de diseño desde los inicios de la serie, así que ¿cómo se reconcilian ambas cosas?

"El diseño de niveles de los juegos 2D de Sonic requiere la aplicación de una filosofía de diseño básica: no crees ninguna situación donde 'no puedas avanzar si cometes un error'. Suena obvio como regla fundamental, pero también es uno de los factores que genera estrés al pensar acerca de la creación de la experiencia de juego", explica Iizuka, remontándose a los primeros tiempos de la serie. "Los juegos de Sonic en 2D no tratan sobre avanzar con cuidado por el mundo. Queremos que la gente los atraviese corriendo y que se divierta, así que la idea de 'no puedes avanzar si cometes un error' fue tomada muy en serio, y el diseño de niveles se ideó de forma que 'incluso si fallas, hay un camino diferente por el que continuar'". A menudo la exploración en un juego de Sonic es accidental, buscando bonus y un camino fácil por las zonas superiores del nivel, para acabar cayendo y descubriendo una ruta alternativa. "Por esa razón diseñamos niveles complejos con rutas superiores e inferiores, bastante más complejos que en muchos otros títulos", confirma Iizuka.



» [Mega Drive] Los enfrentamientos con jefes aportan variedad al conjunto.

Esa filosofía aguantó bien los años de Mega Drive, y durante mucho tiempo después en los juegos para portátiles, pero a finales de los años 90 el equipo se enfrentó al desafío de crear entornos 3D con una sensibilidad similar. "Fue un proceso interesante, que supuso mucho trabajo duro para nuestro equipo de Sega", dice Iizuka. "Uno de los desafíos que encontramos para crear un nivel y que esté pareciese un nivel de Sonic en 3D fue el movimiento de la cámara. En los juegos de Sonic en 2D puedes alcanzar la meta si avanzas lo suficiente hacia la derecha, pero en los juegos en 3D era posible perderse moviéndose en cualquier dirección, así que mucha de esa sensibilidad no estaba ahí", recuerda. La solución fue utilizar las herramientas disponibles para empujar al jugador a seguir su instinto, como explica Iizuka. "Fue en ese entorno en el que nació el nuevo sistema de cámara, donde incluso si el camino tenía desvíos a la derecha o a la izquierda, esta se movería para mostrarte el camino hacia adelante y así querrías continuar avanzando hacia lo que la cámara te estaba mostrando, y eso nos permitió crear el primer juego de acción tridimensional, *Sonic Adventure*".

Con la serie *Sonic* hay ciertas expectativas en el tipo de entornos que deberían aparecer, con la iconografía de patrones de tablero de ajedrez y una progresión de entornos naturales a otros urbanos o mecánicos a medida que el juego

» [Dreamcast] Un movimiento inteligente de la cámara sirve de ayuda al jugador.



CIELO PUERCOESPÍN VS INFI

MOMENTO CELESTIAL
SACACUARTOS



SONIC THE HEDGEHOG 2
■ Las tragaperras al fondo de Casino Night Zone podrían haberse quedado en un simple detalle decorativo, pero que puedas utilizarlas para apostar y ganar más anillos le da un toque extra al nivel, como también lo hace tener que jugar al pinball con Sonic para conseguirlo.

MOMENTO CELESTIAL
FALSO FINAL



SONIC GENERATIONS
■ Al igual que en *Sonic The Hedgehog* (2006), Crisis City Act 1 tiene lugar durante una catástrofe. Justo cuando crees haber escapado de la apocalíptica ciudad, el tradicional cartel final es barrido por un tornado, forzándote a avanzar un poco más a través de la devastación.

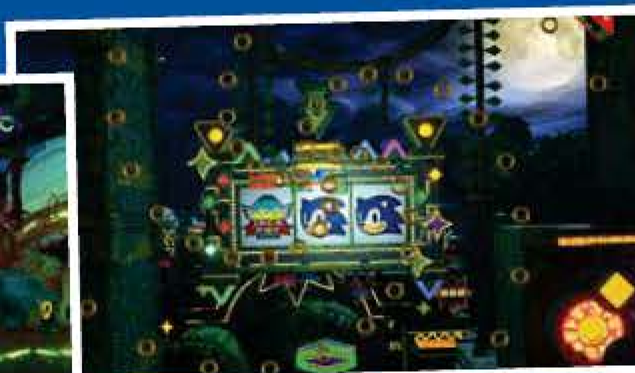
MOMENTO CELESTIAL
PUENTE EN LLAMAS



SONIC MANIA
■ Intentar cruzar un puente en Green Hill Zone con el escudo de fuego termina con el puente cayendo en llamas. Es un momento especial que abre una nueva ruta y además demuestra que los desarrolladores pueden conjurar nuevos trucos a partir del material clásico.


» [Dreamcast] Patinar sobre raíles hace que vayas en la dirección correcta.


» [Wii] En juegos modernos como *Sonic Colours*, a menudo los niveles varían entre estilos 2D y 3D.


» [PC] Los arquetípicos niveles clásicos como el casino tienen un largo historial.



» [PC] Un gran desafío al diseñar para varios personajes es tener en cuenta sus habilidades.

progresa. "Los fans que han seguido a Sonic desde el principio se sienten conectados a esos primeros entornos, incluyendo la isla inicial/bosques, casino/pinball y fases submarinas", dice Iizuka. "Aún así, las nuevas adiciones que hemos hecho a la serie de Sonic han sido bien recibidas tanto por los recién llegados como por los veteranos, ¡y estamos muy satisfechos!" Aunque juegos como *Sonic Lost World* dependen en gran medida del viejo aspecto abstracto, *Sonic Unleashed* llevó las cosas en otra dirección con entornos realistas.

Otro aspecto en el que la filosofía de diseño ha ido variando con los años es la de la creación de enfrentamientos con jefes. "Hicimos que las batallas con jefes fuesen una forma diferente de jugar respecto a los niveles de plataformas, era importante generar contenido con el que el jugador tuviese una sensación de satisfacción al superarlos", dice Iizuka. "En los juegos en 2D de Sonic eso llegaba al final de cada nivel, y en los títulos en 3D los enfrentamientos con jefes se utilizaron para generar algo de tensión en los puntos clave de la historia", continúa. "Para lograr ese sentimiento de satisfacción, el equilibrio es lo más importante. Si el enfrentamiento era demasiado fácil no sería satisfactorio, pero tampoco podía ser demasiado difícil o solo sería frustrante, así que siempre tratábamos de darle el equilibrio justo de dificultad".

Juzgar la dificultad hoy en día es un proceso complejo. "En el pasado solíamos jugar en equipo para poner en común las sensaciones, o recogíamos las opiniones de otros colegas, pero si queríamos un estudio completo de la dificultad trabajábamos con empresas externas", explica Iizuka. "Hoy en día realizamos grandes pruebas de juego y obtenemos respuestas a preguntas como '¿dónde cometiste un error?' y '¿qué fue lo más estresante?' y analizamos los datos para tener una idea de como podemos equilibrar mejor la dificultad de la experiencia.



ERNO PUERCOESPÍN

MOMENTOS INSPIRADOS Y MOMENTOS ATROCES DEL DISEÑO DE NIVELES DE SONIC

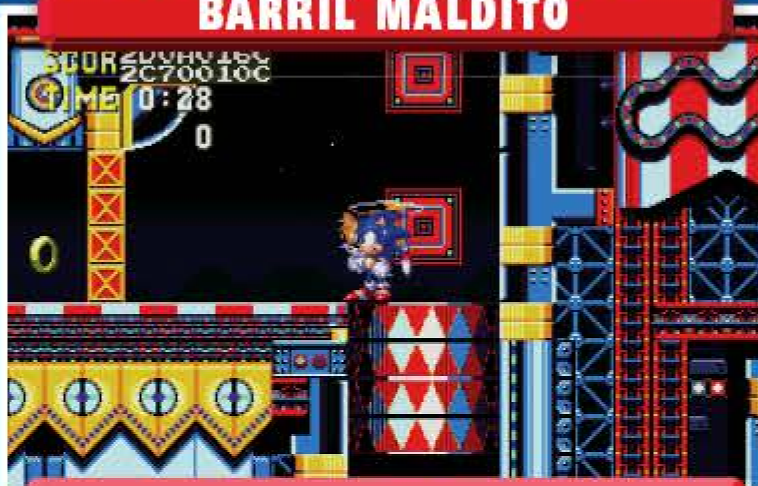
MOMENTO INFERNAL
FOSO MORTAL



SONIC THE HEDGEHOG 2

■ Este malicioso rincón es de los pocos lugares en los que Sonic puede quedar atrapado sin otra salida que la muerte, ya que no puede saltar lo bastante alto como para salir. Es peor si caes como Super Sonic: la espera hasta que los anillos se acaben puede ser eterna.

MOMENTO INFERNAL
BARRIL MALDITO



SONIC THE HEDGEHOG 3

■ Has de pulsar arriba o abajo en la cruceta para mover el barril. No está explicado en el manual o en el juego, y reacciona al salto lo suficiente como para que pienses que ese es su modo de uso. No lo es, y toda una generación de chavales cayó en este desconsiderado obstáculo.

MOMENTO INFERNAL
EL SUSTO FINAL



SHADOW THE HEDGEHOG

■ Lo único que debes hacer es alcanzar el anillo de meta, pero si usas el poder Hero de Shadow, Chaos Control, podrías activar sin querer los interruptores para la misión dark y hacer que desaparezca el anillo. Terminar la fase supone volver atrás para desactivarlos.

TURBO TEMAZOS

EL HÉROE MÁS RÁPIDO NECESITA LA PLAYLIST DEFINITIVA PARA CORRER Y, CON UNA METICULOSA COMPOSICIÓN Y CAMEOS DE CELEBRIDADES, LA TIENE

El audio de la franquicia Sonic ha mantenido un enorme nivel de excelencia durante estos 30 años, hasta el punto en que algunos de los juegos menos celebrados en su conjunto son alabados por su música. El hecho de que podamos seleccionar temas favoritos de *Shadow The Hedgehog* y *Sonic Unleashed* con tanta facilidad como lo hacemos con *Sonic 3* o *Sonic Colours* es indicativo de algo (y no, no es "sois fans ciegos de Sonic", panda de listillos). Mucho del trabajo inicial para este nivel de excelencia puede rastrearse a una aproximación inusual a la música para videojuegos, según los estándares de los primeros noventa.

Para darle a su juego un sonido que resonase en un público amplio, Sega contrató como compositor en *Sonic The Hedgehog* a Masato Nakamura, el bajista de una banda muy popular en Japón llamada Dreams Come True. "La música de los primeros *Sonic* estableció el particular sonido de la franquicia, especialmente con niveles tan apreciados por los fans como Green Hill Zone", dice Iizuka, explicando el precedente que el trabajo de Nakamura supuso para la serie. El bajista también se hizo cargo de la banda sonora de la secuela, pero abandonó la serie inmediatamente después. "Tras el éxito de *Sonic The Hedgehog 1* y *2*, mantuvimos el sonido de estilo arcade en *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles* para Mega Drive", afirma Iizuka. La tendencia de incluir a artistas reconocidos también continuó, ya que el tercer juego incluye importantes contribuciones de varios miembros del equipo que escribía canciones para Michael Jackson (y, si nos creemos los rumores, también de la propia estrella del pop).



» [Mega-CD] ¿Quieres empezar una pelea entre fans de Sonic? Saca el tema de las postas regionales exclusivas de *Sonic CD*.

Cuando el equipo se libró al fin de las limitaciones de los chips de síntesis la serie tomó una dirección musical muy diferente. "El compositor Jun Senoue fue quien más influyó en la transición de la franquicia hacia bandas sonoras rockeras. Como músico siempre se sintió atraído por el rock and roll, y vio en *Sonic Adventure* el vehículo perfecto para explorar ese estilo en los videojuegos", explica Iizuka. "Fue el primer juego en 3D de la franquicia, que además añadió diálogos, y la música rock complementaba la historia y la actitud rebelde de los personajes". A pesar de suponer un gran cambio estilístico, es algo que Iizuka ve como algo que siempre estuvo en el espíritu de la serie. "Mientras la música ha evolucionado del piano sintetizado de estilo arcade al rock and roll de Crush 40 y más allá, la música siempre ha sido animada y enérgica, y eso es consistente a lo largo de la franquicia".

Aunque el equipo de sonido de Sega tiene ahora un rol más activo componiendo música para la serie del que tuvo en sus primeros años, los juegos de Sonic siguen atrayendo a nombres conocidos de todo un abanico de géneros. El rapero Akon hizo una versión de la canción *Sweet Sweet Sweet* de Dreams Come True para el final de *Sonic The Hedgehog* (2006), Doug Robb de la banda de rock Hoobastank cantó el tema principal de *Sonic Forces*, y el artista de chiptune Tiruena trabajó en un tema para *Team Sonic Racing*. Iizuka no suelta prenda respecto a con quién querría colaborar en el futuro. "Sega abre sus puertas a todo tipo de compositores musicales, productores y artistas, y cree que ningún género en concreto representa a *Sonic The Hedgehog*, ya que él es para todos",



» [Mega Drive] Nuestro médico nos dijo que no se pueden escuchar las imágenes. Respondimos con esto y rectificó.

» [Mega Drive] Brad Buxer, de The Jetzons, aportó el tema *Hard Times* para Ice Cap Zone.



afirma. "Siempre estamos buscando expandir la lista de colaboraciones con nueva música para Sonic que encantará a nuestros seguidores, ¡y estamos deseando saber con qué artista trabajaremos en el futuro!"

Componer para los juegos a menudo acarrea el complejo trabajo de escribir música para un nivel que no pueden experimentar en su totalidad. "Antes de empezar a componer recopilamos material que de una impresión para establecer la escena. En ese punto puede haber niveles jugables, pero por lo general no es el caso, así que utilizamos arte conceptual que pueda representar visualmente el nivel", dice Iizuka. "A veces ni siquiera tenemos eso y debemos empezar a componer, así que utilizamos un documento escrito indicando algo distintivo del nivel y trabajamos a partir de ahí".

Aunque los temas instrumentales son excelentes y nuestros oídos siempre detectan el distintivo sonido de Green Hill Zone, a menudo son los temas vocales los que permanecen en la memoria de los fans, ya sean las maravillosas canciones noventeras de *Sonic R* o los raps que acompañan los niveles de Knuckles en *Sonic Adventure 2*. Iizuka identifica un par como los favoritos de los fans. "A lo largo del tiempo ha habido un par de canciones que han destacado por encima del resto: *Open Your Heart* de *Sonic Adventure*, y *Live & Learn* de *Sonic Adventure 2*". Jun Senoue suele interpretar ambas canciones en eventos como Sonic Adventure Music Experience o Summer of Sonic. Y junto a él siempre habrá un nutrido grupo de entusiastas cantando a pleno pulmón.



» [Dreamcast] Dile *"up and down and all around"* a cualquier fan de Sonic y ya verás.

» [PS2] Spin-offs como *Sonic Riders* a menudo tienen música que hará bombear tu sangre, a pesar de sus otras cualidades.



» [PS4] Visitar niveles clásicos en los nuevos juegos permite escuchar las actualizaciones de pistas como *Bingo Highway*.

PISTAS TOP

LAS BANDAS SONORAS DE SONIC QUE TODO FAN DEBERÍA POSEER



SONIC R
1998

Cierta gente piensa que es repulsiva, pero están muy equivocados. Estos temas vocales le gustarán a cualquiera que pueda sentir el brillo del sol (deberíais ser todos vosotros).

CUTS UNLEASHED: SA2 VOCAL COLLECTION
2001

Este álbum no contiene muchas pistas, pero *Live & Learn, Escape From The City* y *EGGMAN* están aquí, y son la clase de favoritas que escucharás en cualquier reunión de fans de Sonic.



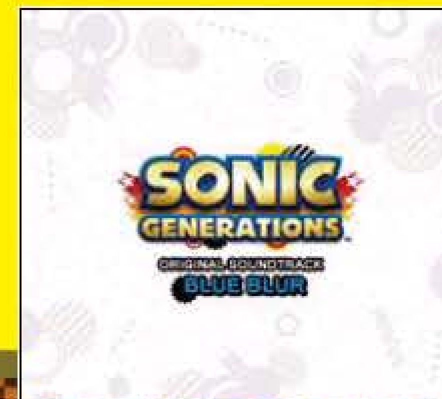


SONIC THE HEDGEHOG 1 & 2 SOUNDTRACK
2011

Contiene las pistas clásicas de los dos primeros juegos de Sonic, pero la verdadera razón para hacerse con él son las demos originales de Masato Nakamura, inéditas hasta la salida de este álbum.

SONIC GENERATIONS ORIGINAL SOUNDTRACK: BLUE BLUR
2011

Toma una selección de los mejores niveles en los primeros 20 años de la serie, extrae la música de todos ellos y remezcla el conjunto. ¿Qué podría salir mal? Nada, y además incluye todas las pistas de 3DS.





SONIC MANIA
2017

Aparte de ser un adorable disco de vinilo, la banda sonora de *Sonic Mania* contiene las excelentes composiciones originales del juego. La pista de Studiopolis Zone en particular es sobresaliente.



» Tiger Electronics lanzó unos cuantos productos de Sonic, incluido un juego portátil.

Cortesía de Paramount Pictures y Sega Of America.

» La película de *Sonic* ha sido un exitazo para Paramount y Sega, y tendrá secuela en 2022.



» *Sonic The Comic* es muy querido en el Reino Unido.

AMPLIANDO LA GAMA

CON JUGUETES, SERIES DE TV, UNA PELÍCULA, Y MÁS, EL MUNDO DE SONIC SIEMPRE HA SITUADO SU HORIZONTE MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

Si te parece que últimamente Sonic disfruta de una mayor popularidad de la que ha tenido durante bastante tiempo, estás en lo cierto. La película de Sonic The Hedgehog protagonizada por Ben Schwart, Jim Carrey y James Mardsen se ha convertido en la película basada en un videojuego de mayor recaudación en Estados Unidos, y la secuela está en camino. IDW Publishing lanzó una serie de cómic en 2018, y ha habido una avalancha de merchandising coincidiendo con su 30º aniversario. "¡Nunca vamos a cerrar la puerta a un proyecto solo porque se aleje de los videojuegos! Nos hemos centrado en recuperar la confianza de los fans en nuestros productos y en seguir creciendo y posicionar nuestra marca de cara al futuro, así que las posibilidades son infinitas", afirma Iizuka.

Para Sonic esto no es nuevo. El descomunal éxito de los primeros juegos de Sonic le catapultaron hacia el superestrellato, hasta el punto de que hay quien dice que en los 90 Sonic era más conocido que Mickey Mouse para los niños norteamericanos. Ese tipo de fama atrajo el interés de gente ajena a los videojuegos. Se emitieron dos series de TV diferentes de forma simultánea: la cómica *Adventures of Sonic The Hedgehog*, y la más oscura *Sonic The Hedgehog*, que además sirvió de base para la serie de cómic publicada por Archie Comics entre 1993 y 2017. Los lectores del Reino Unido contaron con *Sonic The Comic*, publicado por Fleetway entre 1993 y 2002, y sus personajes e historias han sido continuadas en la red por sus esforzados seguidores desde 2003. Estas adaptaciones no solían ser muy fieles al material original, pero dadas las limitaciones narrativas de los juegos clásicos de Sonic, las series de TV y los cómics resultaban esenciales para los seguidores que quisiesen sumergirse con mayor profundidad en el mundo de Sonic. El funcionamiento de los juegos ha cambiado en los últimos 30 años, pero ese anhelo por expandir su mundo no ha desaparecido.

Otra cosa que ha evolucionado con los años es la relación de Sonic con su público. "La mayor diferencia entre el éxito inicial de Sonic y su fama actual es la cantidad de recuerdos que la gente tiene. Hemos visto a padres transmitiendo su amor por Sonic a sus hijos, compartiendo recuerdos de su juego favorito del borrón azul. Es algo que no vimos cuando nació Sonic, por supuesto, porque era una novedad", explica. Del mismo modo que los padres baby boomers le pusieron dibujos de *Looney Tunes* y Disney a sus hijos, los buenos recuerdos de

ANÍMATE

SONIC CUENTA YA CON VARIAS SERIES DE ANIMACIÓN –

ADVENTURES OF SONIC THE HEDGEHOG
1993

Sonic y Tails se enfrentan a Robotnik en aventuras autoconclusivas con un marcado tono cómico. El Sonic de Jaleel White dejó un buen recuerdo, pero es el Robotnik de John Baldry el que ha generado muchos memes. Tiene un gran componente nostálgico, pero como muchas de las primeras adaptaciones no es muy fiel a los juegos.



SONIC THE HEDGEHOG
1993

Sonic forma parte de un grupo de luchadores por la libertad en un mundo gobernado por Robotnik, que cuenta con la siniestra voz de Jim Cunnings, más conocido por darle voz a Winnie The Pooh. Algunos fans apreciaron la historia, pero ABC canceló la serie tras dos temporadas con un cliffhanger, dejando su continuidad para los cómics de Archie.



SONIC THE HEDGEHOG (OVA)
1996

Este lanzamiento en vídeo en dos partes fue la primera animación japonesa de Sonic, y se lanzó como *Sonic The Hedgehog: The Movie* en mercados anglófonos en 1999. El argumento no es especialmente complejo, con Sonic siendo arrastrado a una batalla contra Metal Sonic, pero es una de las más atractivas visualmente gracias a sus geniales secuencias de acción.



los padres millennial han asegurado que Sonic no se convirtiese en algo pasado de moda. "Ahora es cuando vemos lo que la gente ha elegido guardar durante años y de qué modo han conectado con Sonic a lo largo de varias décadas. Eso alimenta muchas de nuestras decisiones, dado que siempre escuchamos lo que quieren los fans y ajustamos nuestros proyectos de acuerdo con eso".

Puedes comprobar los resultados de algunas de esas decisiones con el variado merchandising disponible. Actualmente podemos ver al Sonic clásico tan a menudo como a su contrapartida moderna, y la iconografía de 16-bit de la serie todavía es ampliamente utilizada. Productos del pasado han vuelto a comercializarse, como el juego LCD de *Sonic The Hedgehog 3* de Hasbro. "Los productos retro siempre han estado muy solicitados por los fans, ¡así que siempre los tenemos en cuenta!"

Aunque Sega es parte de un gran conglomerado que incluye Sega Toys y el estudio de animación Marza Animation Planet, aventurarse fuera de los videojuegos implica trabajar con otras compañías. A veces esas colaboraciones producen resultados desafortunados, como sucedió con el primer tráiler de la película de Sonic The Hedgehog en 2019. "Quedó claro para nuestro equipo en Sega y para la gente de Paramount que necesitábamos repleantearnos el diseño de Sonic. Así se abrieron a escuchar a los fans, lo que permitió que aportásemos nuestra experiencia", dice Iizuka. A pesar de ser muy protectores con las representaciones de Sonic, Sega prefiere confiar en sus colaboradores en vez de reservarse el derecho de intervenir directamente.

"Nunca nos hemos entrometido, porque Paramount son los expertos en hacer películas, así que de ninguna manera tratamos de hacernos con el control creativo".

El próximo papel protagonista de Sonic está en camino, ya que en 2022 va a recalar en Netflix con su sexta serie de TV. "*Sonic Prime* es una serie de 24 episodios repletos de aventura de alto octanaje y fiel a la marca. En ella el destino de nuevo universo recae en las manos de Sonic. Es una carrera para salvar el universo, pero también un viaje de autodescubrimiento y redención", explica Iizuka. "Todavía estamos esperando echarle un primer vistazo, pero sabemos que WildBrain se encargará de la animación, y Man Of Action Entertainment aportará su experiencia, que va de *Ben 10* a *Big Hero 6*, como showrunners y productores ejecutivos. Entre la serie y la nueva película vas a encontrarte con Sonic mucho después de la celebración de su cumpleaños, y eso subraya algo que ha dicho Iizuka: Sonic es multigeneracional. Sin importar la forma en que disfrutes de sus aventuras, ya es parte de la cultura pop, y esperamos verle corriendo durante mucho tiempo.*



» Esta cabeza de peluche de Sonic parece algo que compraría Eggman, ¿no os parece?



» First 4 Figures produce figuras de gran calidad para el mercado coleccionista.



» Archie Comics fue una de las primeras editoriales que expandió el universo de Sonic.



» Las celebraciones del 30º aniversario incluyen el cómic de IDW.



» Sonic también ha dado una o dos vueltas en el circuito de juegos de sobremesa con *Sonic Battle Racers* y *Sonic Boom Monopoly.*

SEPARAMOS LAS QUE MERECEN UNA MARATÓN DE LAS QUE MERECEN DARLE AL AVANCE RÁPIDO

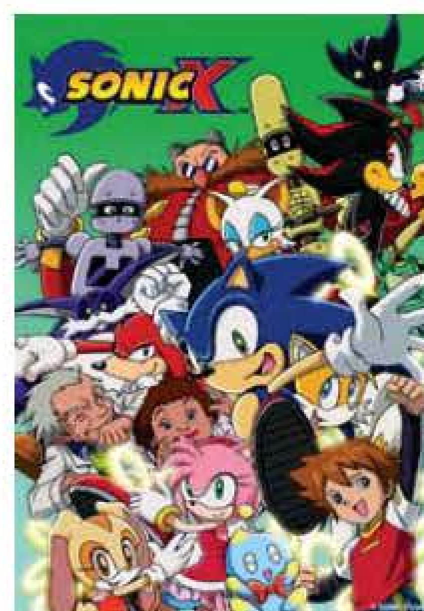
SONIC UNDERGROUND
1999

Sonic y sus hermanos Sonia y Manic se lanzan al rescate de su madre secuestrada, Aleena, la reina de Mobius. Ah, y también son una banda, y sus instrumentos se transforman en armas. La animación no es gran cosa y el concepto es un batiburrillo, sobre todo por su nula relación con *Sonic Adventure*, que era el juego del momento.



SONIC X
2003

Esta producción japonesa nos presenta a Sonic viviendo en la Tierra con un nuevo amigo humano y rico llamado Chris. Utiliza el reparto de los juegos en lugar de presentar personajes nuevos, e incluso adapta los sucesos de *Sonic Adventure 2* Quienes gusten de dibujos fieles a los juegos la disfrutarán, pero la descuidada localización americana fue muy criticada.



SONIC BOOM
2014

Esta serie de animación CGI es una comedia ligera con argumentos estrafalarios del tipo Eggman convirtiéndose en el compañero de piso de Sonic, y Amy impartiendo un seminario de sensibilidad para Sonic. Una vez superados los controvertidos diseños de personaje la serie es un buen entretenimiento familiar, ya que contiene humor a raudales para todas las edades.





DOMOGRAM

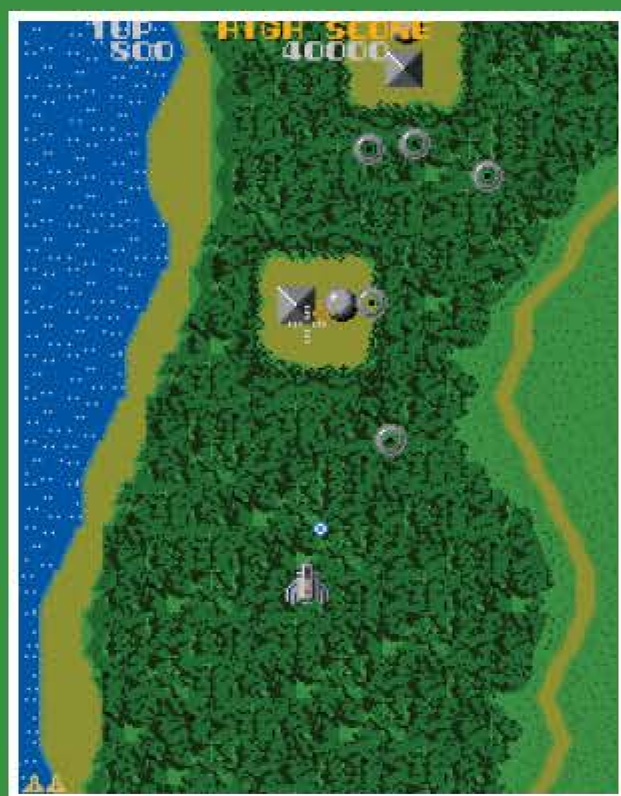
LA GUÍA DEFINITIVA

XEVIOUS

¡LOS ALIENÍGENAS INVASORES HAN VUELTO! Y ESTA VEZ SON MÁS RÁPIDOS, MÁS PODEROSOS Y MÁS COLOSALES QUE NUNCA, AL MENOS PARA 1982. SÚBETE A LA NAVE SOLVALOU Y ACABA CON LAS FUERZAS ENEMIGAS AÉREAS Y TERRESTRES EN ESTA GUÍA RETRO GAMER DEL REVOLUCIONARIO Y REFERENCIAL SHOOT'EM-UP DE NAMCO

DEROTA

TEXTO DE GRAEME MASON



» [Arcade] A la Solvalou le espera la doble amenaza de enemigos terrestres y aéreos.



» [Arcade] Andor Genesis, uno de los jefes más memorables del universo coin-op.

Desde que *Space Invaders* se apoderó del universo a finales de los 70, las invasiones alienígenas han dominado los videojuegos y el género de los shoot'em-ups en particular. El atractivo es más que evidente: un héroe solitario que protege a la humanidad de una fuerza destructiva empeñada en erradicar todo lo que se interpone en su camino. Al igual que con el clásico de Taito, es una huida hacia adelante, dado el constante flujo de enemigos que esperan al valiente piloto. Sin embargo, a diferencia de *Space Invaders*, *Defender*, *Galaga* y demás, *Xevious* te ofrece un hermoso y verde escenario terrestre sobre el que volar, un recordatorio constante de por qué estás embarcado en una misión tan arriesgada.

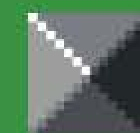
En 1981, el desarrollador japonés de coin-ops Namco continuaba en la cresta de la ola gracias a su éxito devorador de dots, *Pac-Man*. Con la sana intención de continuar esa buena racha, la compañía encargó al diseñador Masanobu Endo un nuevo proyecto. El resultado fue una evidente evolución respecto a la mayoría de los shooters de la época, a menudo cautivos en una sola pantalla. En *Xevious*, el jugador tiene que volver a defender la Tierra de una fuerza invasora (denominada Xevious), en una trama vagamente similar a la de obras de ciencia ficción como *Campo de batalla: La Tierra* de L. Ron Hubbard, en la que los primitivos (o en este caso, no tan primitivos) humanos debían recuperar su planeta de una amenaza alienígena tecnológicamente avanzada.

En su cabinet vertical estándar, *Xevious* no parece gran cosa. La inolvidable ilustración de la nave protagonista esquivando enemigos sobre la verde planicie de la Tierra, adorna los laterales. Un único joystick carmesí se sitúa en el centro del panel de control, con botones para disparar y bombardear, para uno o dos jugadores. Dichos controles se sitúan a un nivel inferior de la pantalla principal en lugar de formar parte de la misma, mientras que un bloque horizontal de objetivos diversos y otros instrumentos introducen al jugador en la cabina de su nueva nave espacial, la Solvalou.

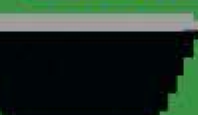
> "Me enviaron a casa una máquina recreativa y me pasé los meses siguientes jugando solo a Xevious"
> CHRIS HINSLEY

La elegante aeronave con tipografía de estilo ruso es la estrella de *Xevious*. Supuestamente inspirada en la Nostromo de la película *Alien* de 1979, la nave tiene una propulsión a chorro que la impulsa de forma nítida y precisa a través de la pantalla. Un corto par de alas fijas alberga los cañones aéreos dobles (o Air Zapper) orientados hacia el frente, mientras que el morro de Solvalou soporta bombas "Blaster", que se ciernen sobre un blanco virtual situado al frente de la nave. Este poderoso armamento es esencial. Como enemigos atrincherados, los Xevious están extremadamente bien fortificados y cuentan con un considerable apoyo aéreo. Pequeños cañones circulares disparan a Solvalou mientras naves enemigas, desde platillos volantes casi inofensivos a cazas más versátiles, asaltan a la solitaria aeronave. Grandes bloques, al estilo del monolito de *2001: Una Odisea del Espacio*, discurren por la pantalla, inmunes a los ataques de Solvalou. Pequeños orbes negros aparecen de la nada, apuntando a la frágil nave que, siguiendo la tradición primigenia del género, no tiene barra de vida: un impacto y Solvalou se desintegra. Y luego viene el final boss.

BRAG ZAKATO



BACURA



» [Arcade] Los frondosos bosques y las clásicas carreteras también dan paso a zonas alternativas.



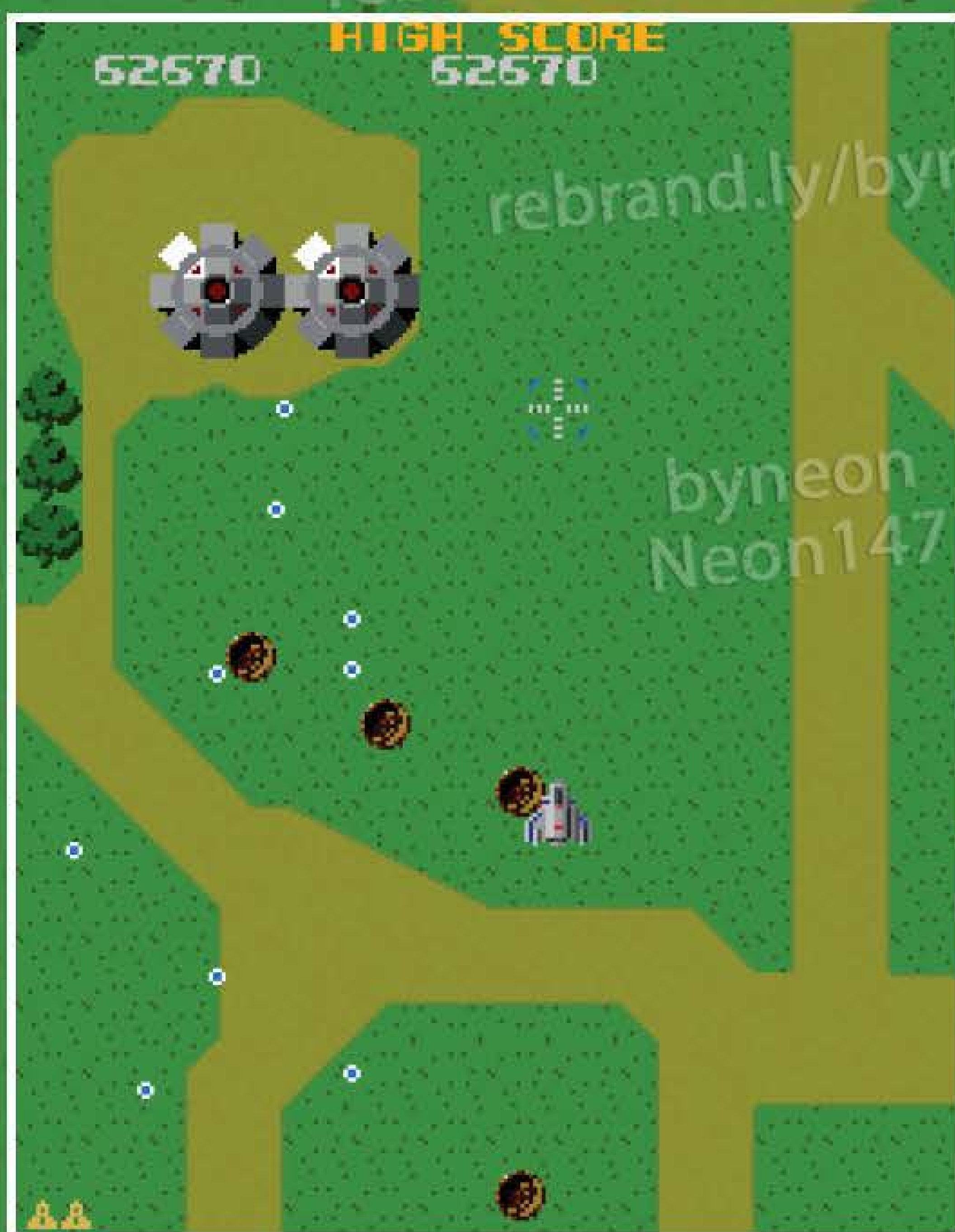
NAVE NODRIZA ANDOR GENESIS

CRÁTER



» [Arcade] Aunque generalmente son una amenaza menor, las formaciones avanzadas de enemigos terrestres requieren precaución para evitarlas o destruirlas.

» [Arcade] Un par de Garu Derota, la más mortífera de las fuerzas terrestres.



DOMINANDO XEVIOUS

¡RECLAMA LA TIERRA PARA EL SER HUMANO!

CAPTURA BANDERAS

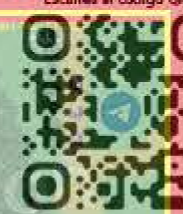


Escondidas en el escenario de *Xevious* hay cuatro banderas secretas, heredadas de los carriles del clásico de Namco *Rally-X*. Las ubicaciones solo pueden descubrirse gracias a una bomba aleatoria, pero siempre aparecen en el mismo lugar. Con una vida extra como recompensa, merece la pena seguirles la pista.

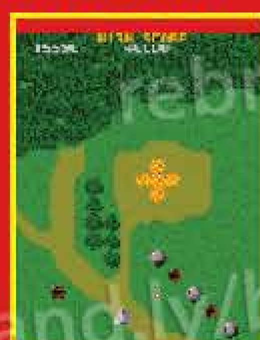
BOMBAS EN MARCHA



Dominar el bombardeo de objetivos en movimiento es uno de los aspectos más exigentes de *Xevious*, sobre todo por el apoyo aéreo que suelen recibir dichos objetivos. La clave es anticiparse a sus rutas y colocar la bomba en el lugar adecuado antes de que lleguen. Aprende los patrones de movimiento del enemigo.

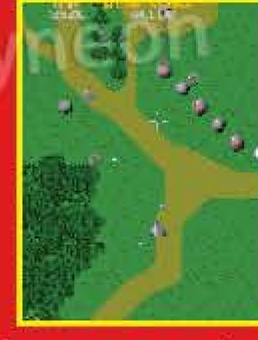

Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:

BOMBA ECONÓMICA



En *Xevious* nunca tendrás el tiempo suficiente para elegir blancos y bombardearlos. Así que si ves un grupo de cañones, intenta apuntar entre ellos. Un bombazo exitoso fulminará varios objetivos a la vez, dándote un par de segundos para planificar tu próximo ataque.

DICHOSOS TOROIDS



Aunque al principio son inofensivos, la destrucción continua de Toroids dará lugar a una forma más agresiva que devuelve los disparos al jugador. Estos platillos giratorios, que a menudo aparecen en la pantalla en grupos de cuatro o más, se desvían bruscamente en cuanto Solvalou se alinea con ellos, lo que los convierte en blancos difíciles.

¡ATENTO A LOS BACURA!



Como casi todos los enemigos de *Xevious*, estos bloques giratorios indestructibles son más peligrosos a medida que avanza el juego. Las formaciones de Bacuras se vuelven más densas y problemáticas, especialmente cuando se combinan con fuerzas terrestres enemigas. A menudo es mejor centrarse simplemente en sobrevivir y salir airoso.

¡VOLATILIZA EL ANDOR GENESIS!



Disparando balas y Zakatos al jugador, Andor Genesis es un enemigo formidable. Hay dos formas de derrotarlo: destruir las cuatro escotillas lanza proyectiles o directamente buscar la gloria y bombardear el núcleo de la nave nodriza. Una vez derrotado, el núcleo escapa, listo para ser utilizado en el próximo Andor Genesis.

rebrand.ly/byneon
byneon Neon147

NOTABLES SECUELAS

OTRAS HISTORIAS DE XEVIOUS Y SU BATALLA CON LA HUMANIDAD

SUPER XEVIOUS

ARCADE ■ 1984

Lanzado dos años después del éxito arrollador de *Xevious*, *Super Xevious* puede resultar similar, y es porque... lo es. Ofreciendo los mismos fondos de la selva sudamericana y la misma jugabilidad, la principal diferencia eran enemigos más agresivos y sub-jefes al estilo *Galaxian*. Por lo demás, es un ejercicio brutal de hacer aún más difícil un reto ya exigente.



SUPER XEVIOUS: GAMP NO NAZO



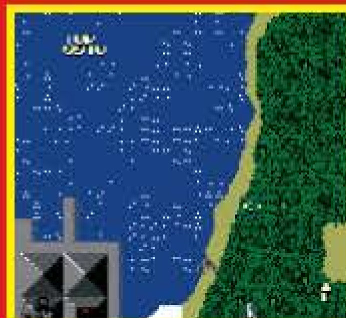
NES ■ 1986

El cartucho dorado de Famicom de 1986 amplía la premisa original de *Xevious*, señalando al General Artificial Matrix Producer (GAMP) como principal enemigo. Sin embargo, la inclusión de puzles es extraña y desmerece lo que es un noble esfuerzo por mejorar la historia de *Xevious*. La elevada dificultad y el modesto apartado sonoro tampoco ayudan.

XEVIOUS FARDRAUT DENSETSU

PC ENGINE ■ 1990

Ampliando el juego de MSX2, *Xevious Fardraut Saga*, esta actualización para PC Engine posee mejores gráficos y los mismos dos modos, por un lado *Arcade* (la versión original de la coin-op de *Xevious*) y por otro *Fardraut*, la nueva edición con más power-ups y música optimizada, bendito alivio. Frenético y divertido, es un shooter excelente.





SOLVALOU

ARCADE ■ 1991

Con un aspecto muy similar al de su hermano *Starblade*, *Solvalou* toma el nombre de la popular nave de *Xevious* y nos traslada a un nuevo y brillante universo poligonal. Surcar el mundo de *Xevious* en una nueva dimensión es emocionante, pero *Solvalou* es demasiado torpe y lento como para resultar divertido.

XEVIOUS 3D/G

ARCADE/PLAYSTATION ■ 1996

Xevious volvió a sus raíces 2D con este arcade, portado a PlayStation un año después. Aunque carezca de la originalidad de su famoso antecesor, la inclusión de múltiples power-ups, los relámpagos flexibles en particular, añaden nuevas y mayores posibilidades de juego. Además ofrece una fantástica banda sonora.





» [Arcade] El enemigo escupe fuego desde arriba y desde abajo.

GROBDA

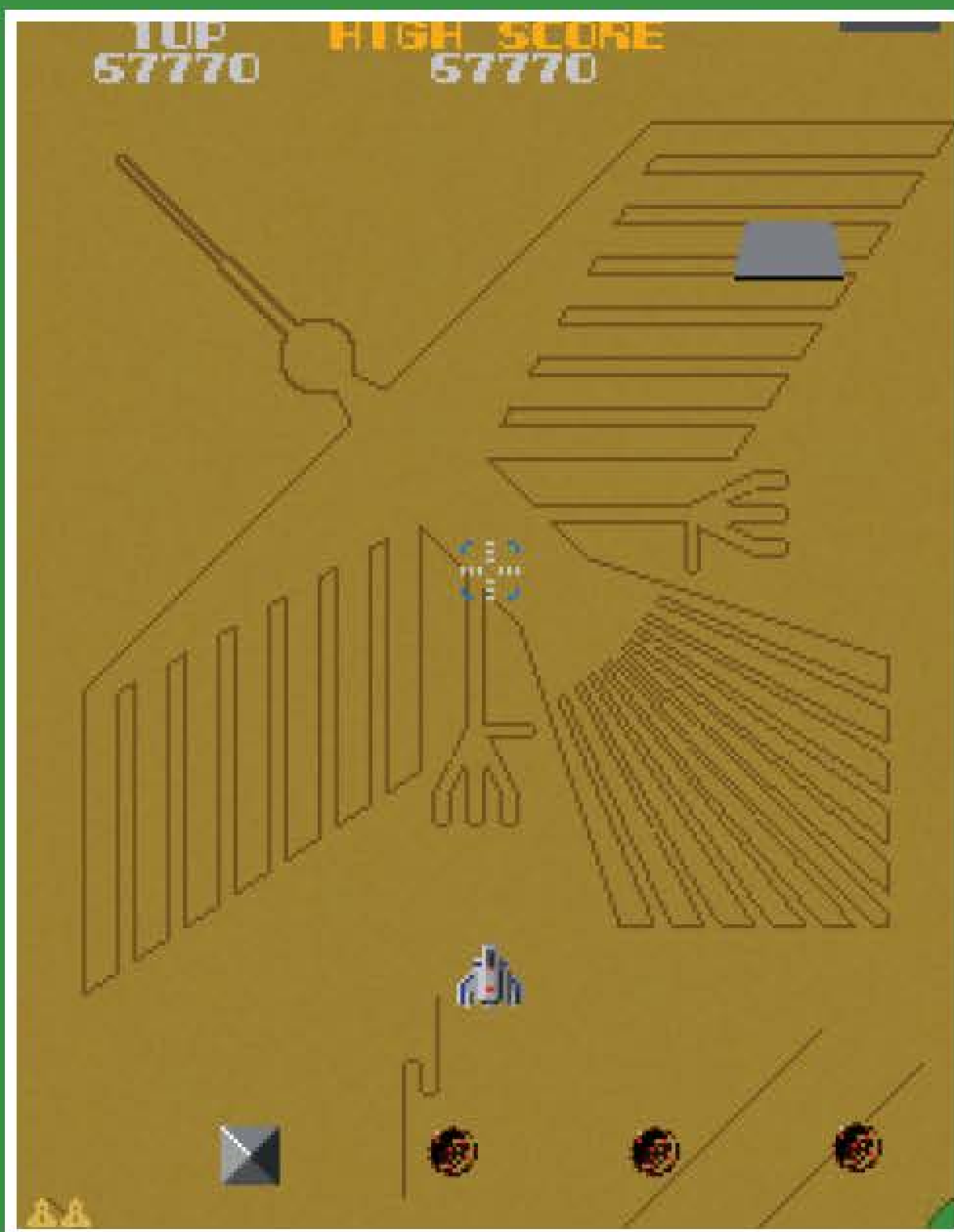


» [Arcade] No pasará mucho tiempo antes de que *Xevious* se convierta en un infierno.



» [Arcade] Aunque inofensivos de forma aislada, los grupos posteriores de Bacuras invencibles pueden ser problemáticos.

KAPI

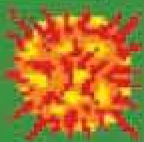


» [Arcade] Un homenaje a las líneas de Nazca peruanas.

"Creo que si observas la versión de ST y la coin-op, una al lado de la otra, los mapas son casi idénticos"

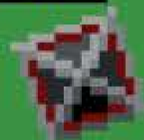
CHRIS HINSLEY

EXPLOSIÓN



Puede resultar difícil de creer, pero la aparición de jefazos en los shoot'em-ups era poco frecuente en 1982. Eso sí, en 1980, *Phoenix* ya incluía un boss gigantesco que abarcaba toda la pantalla. *Xevious* fue más allá, incorporando la nave nodriza Andor Genesis en sus niveles, una enorme bestia metálica que aparecía a conveniencia para escupir balas al jugador. Hay un aspecto táctico único para acabar con este boss: destruir las cuatro escotillas de armas reducía la cantidad de proyectiles, pero llevaba tiempo. Más rápido, y más peligroso, era bombardear el núcleo central, lo que hacía que Andor Genesis quedase varado en tierra y que su núcleo saliese disparado para alimentar la próxima nave nodriza.

SHEONITE



Aunque hoy en día su jugabilidad parezca genérica y repetitiva, *Xevious* incluye varios elementos fascinantes que quizá expliquen su condición de arcade influyente y venerado. El escenario se desplaza constantemente a lo largo de sus 16 fases, pero no hay ninguna indicación de si el jugador ha avanzado o en qué fase se encuentra realmente. Por fortuna, la pérdida de una vida después de avanzar un 70% o más en una sección en concreto te impulsa a la siguiente zona, y esta extraña falta de información confiere a *Xevious* una naturaleza implacable, a la que no ayudan los enemigos, que aparecen en versiones aún más amenazadoras cuando el jugador consigue erradicar a cierto número de ellos. Curiosamente, pueden volver a su naturaleza original si destruimos instalaciones de radares Zolback en bosques y carreteras de la Tierra. El diseño de los paisajes, los extensos



JARA

ENTREVISTA

HABLAMOS CON EL VETERANO CHRIS HINSLEY SOBRE LA VERSIÓN DE ATARI ST DE XEVIOUS





¿Habías trabajado en otra conversión arcade antes de *Xevious*?
No, en realidad fue mi primera adaptación junto a *Metro-Cross*, también de Probe. Gracias a ellas, Probe consiguió más contratos con proveedores de arcades de EE.UU., así que creo que Fergus McGovern [propietario de Probe] estaba muy satisfecho. Por aquel entonces, acababa de fundar Probe y Tim Moore [programador de *Metro-Cross*] y yo fuimos a verle a su oficina, una pequeña habitación situada encima de una tienda. ¡Cuando la empresa la formaban dos personas!

¿Conocías *Xevious*?
No antes de conseguir el contrato, pero me enviaron una máquina recreativa a casa y me pasé los siguientes meses jugando. No había documentación real, mapas de niveles ni gráficos, así que tuve que aprender todos los mapas jugando y copiando los gráficos a ojo en el *Advanced Art Studio*, un paquete de edición gráfica que había escrito para Atari ST.

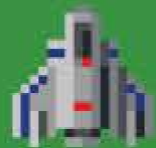
¿No te resultó extraño convertir un arcade relativamente antiguo?
La verdad es que no, puedo entender que Fergus aceptaba los contratos porque eso le llevaría a conseguir futuros acuerdos si realizaba un buen trabajo desde el inicio. Creo que Tim Moore y yo nos comportamos de forma admirable y, sin duda, Probe consiguió grandes cosas después.

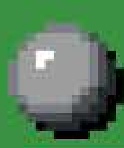
¿Te decepcionó algo del juego?
Debido al ratio de la pantalla (la cabinet era un monitor montado verticalmente), no podía utilizar toda la superficie de pantalla del Atari ST y mantener el mismo formato. Así que opté por incluir un panel de marcadores bastante amplio en la parte derecha que mostraba la puntuación, el número de vidas, etc. Nunca estuve muy contento con este enfoque, pero al menos hizo que todos los gráficos del port de ST fueran idénticos a los de la coin-op.

Trabajabas bajo mucha presión?
La presión de tiempo habitual: lo necesitamos para ayer. En realidad, no fue tan dramático, pero fue un trabajo algo apresurado. Creo que sólo tardó en llevarse a cabo un par de meses desde el principio hasta el final.

¿Se pensó en el control vía ratón?
Experimenté con ello, pero no había manera fácil de hacerlo jugable.

Por último, ¿estás contento con el resultado de la conversión?
Sí, mucho. Creo que si observas la versión ST y la coin-op, una al lado de la otra, los mapas son casi idénticos y los gráficos muy precisos en cuanto a píxeles, junto con los FX y la música.





bosques, los mares, los ríos y los hermosos dibujos, que recuerdan a las Líneas de Nazca del sur de Perú, convierten a *Xevious* en un escenario familiar, transmitiendo al jugador la sensación real de estar defendiendo su planeta contra el invasor alienígena. El juego también incluye un par de curiosos bonus ocultos bajo la superficie. Masanobu Endo, fan de *Rally-X*, disimuló cuatro banderas en los niveles de *Xevious*, cada una de las cuales otorgaba una vida extra al jugador cuando la recogía y un bonus de 1000 puntos por revelarla. Además, se pueden descubrir seis conjuntos de "Sol Citadels", que hacen que la retícula de bombardeo de Solvalou brille cuando estamos cerca. La localización y destrucción de cada agrupación de torres genera 4000 puntos. Por último, está el fuego dual de la propia Solvalou, un ejemplo de destrucción que se adapta a los enemigos tanto aéreos como en superficie.

Aunque el espíritu avanzado de *Xevious* se limitaba por temas atávicos como su naturaleza interminable, innovó lo suficiente como para alcanzar un enorme éxito en Japón, generando novelizaciones, maquetas y todo tipo de merchandising. Los jugadores, ansiosos por conocer más sobre su mundo, devoraron secuelas y expansiones que desarrollaron la narrativa de *Xevious* y su súper ordenador tipo Skynet, el GAMP. Sin embargo, en otros territorios la historia fue diferente. Adquirido por Atari para su distribución en Occidente, *Xevious* no logró inspirar a los jugadores occidentales de la misma manera a pesar del gran impulso promocional, protagonizó uno de los primeros anuncios de televisión para un arcade. US Gold licenció *Xevious* para el mercado doméstico en 1986 y se apoyó en su nuevo socio Probe Software para desarrollar gran parte de los ports. *Xevious* fue un gran éxito para la editora y allanó el camino para su exitosa racha de licencias coin-op de los 80. Tal vez el realismo del juego hizo que el público doméstico se sintiera atraído por él de un modo diferente al de los aficionados a los recreativos. Atrás quedaban las tendencias suicidas de los enemigos de *Galaxian* y *Galaga*. Sus aliens aparecían a toda velocidad, se detenían, disparaban un par de veces y se retiraban a salvo fuera de la pantalla. Los enemigos de *Xevious* eran grises, con ángulos agudos y luces rojas brillantes, algo más que evidente en la enorme nave nodriza Andor Genesis. Esta fortaleza voladora del terror, una pirámide flotante que ejemplifica el poder *Xevious*, es uno de los jefazos más reconocibles de la historia arcade, con su gruñido metálico y esa escurridiza unidad central que salía disparada hacia el siguiente titán a pesar de nuestros esfuerzos por destruirla.

Xevious es uno de los shooters más exigentes, lo que hace que *Super Xevious*, mejorado y considerablemente más duro, sea una especie de santo grial para los cazadores de high scores. Han aparecido innumerables secuelas y spin-offs, pero es con el juego original, que marcó tendencia por sus enemigos adaptables, bonus ocultos y final bosses, con el que todos están en deuda.



» [Arcade] Ríos y carreteras tapizan la superficie bajo la Solvalou.

LAS CONVERSIONES

RETRO GAMER DESCUBRE LO MEJOR Y LO PEOR DE LAS INVASIONES DOMÉSTICAS DE XEVIOUS



NES
Solvalou revolotea grácilmente en la pantalla de NES/Famicom y la consola reproduce fielmente gran parte del arcade, a pesar de la falta de sutileza gráfica en ciertas zonas. Esta adaptación apareció en GBA como parte de la serie NES Classics.



SHARP X68000
La edición para Sharp destaca principalmente por presentar el juego en el ratio de pantalla original, sin necesidad de marcador lateral. Desarrollado por Dempa, el arcade se reproduce con absoluta fidelidad, con algunos de los enemigos mostrando incluso más detalle.



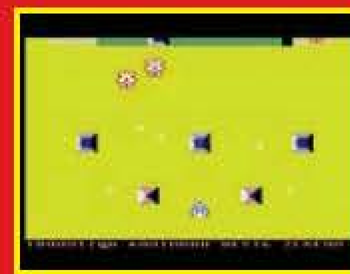
ATARI 2600
La versión de 2600 de *Xevious*, que no fue lanzada en ningún territorio, se parece muy poco a su referente coin-op, salvo por el fondo verde, inevitablemente reducido a una masa de bloques. Aún así, resulta jugable, especialmente en su formato actual.



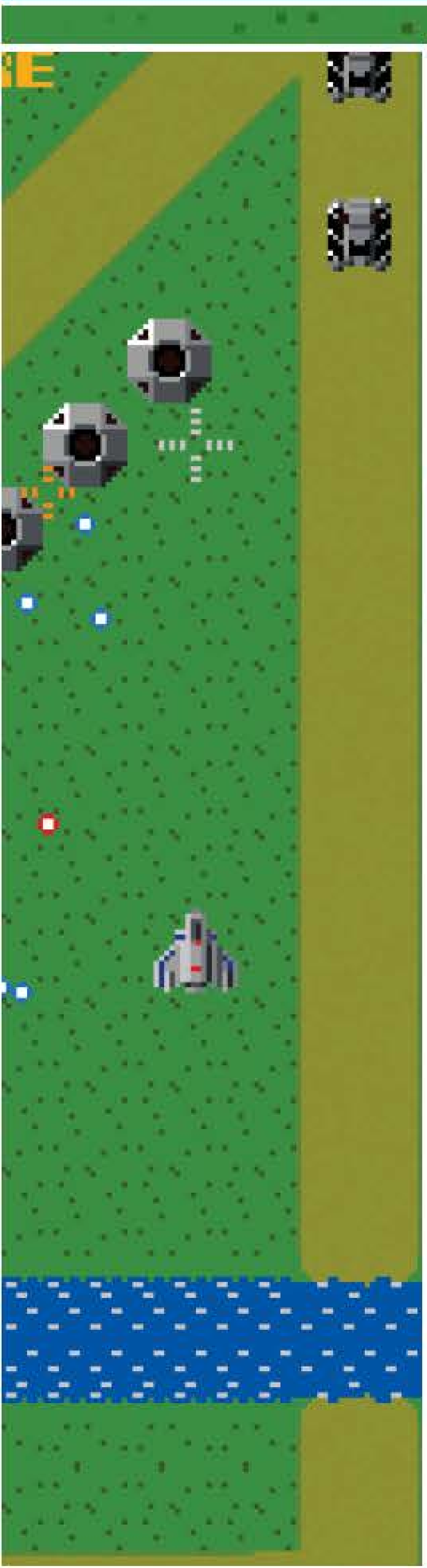
ATARI 5200
Al igual que el cartucho de Atari 2600, este no fue lanzado en los 80, pero ha sido redescubierto recientemente como prototipo. Tiene buena pinta, pero se mueve con demasiada lentitud para ser un shooter. El formato horizontal tampoco le sienta bien y los mapas tan solo son ligeramente parecidos al original.



ATARI 7800
Esta adaptación de Atari sí apareció en el mercado y es una inmensa mejora respecto a los ports de Atari 2600 y 5200, que jamás fueron lanzados. La pantalla ampliada hace que evitar el fuego enemigo sea frustrante por momentos, pero el ritmo y la ambientación son perfectos, al igual que los efectos de sonido.



MSX
Modestamente titulado *The Micro Xevious*, el port no oficial de Zemina apareció en MSX en 1990, dos años después de la actualización oficial *Xevious Fardraut Saga*. Esta versión sufre del característico scroll entrecortado de los MSX pero la opción de sustituir la infernal melodía se agradece.



OBJETIVO

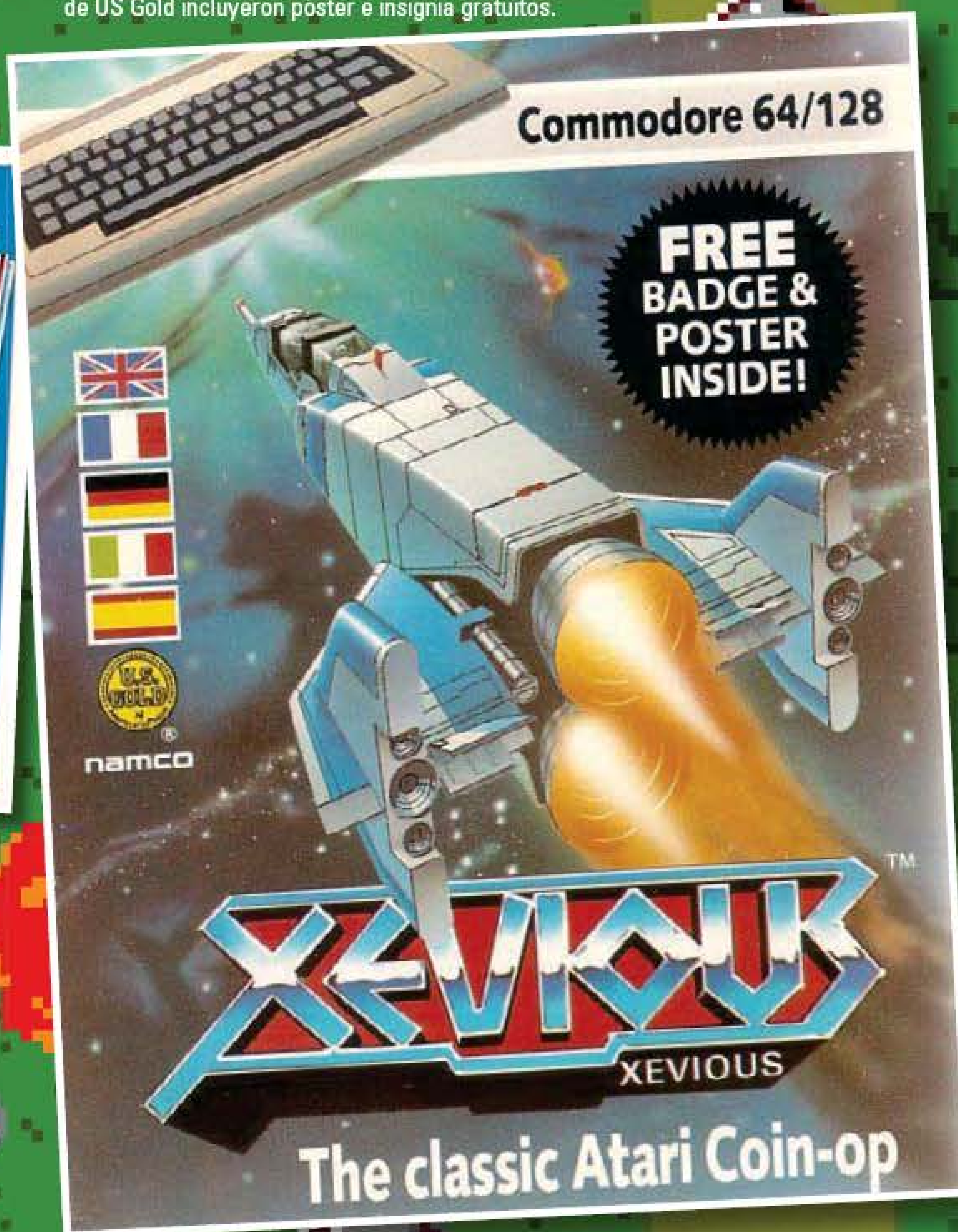
TERRAZI

ZAKATO

» La campaña de promoción de Atari en Estados Unidos fue formidable.



» Para aumentar su atractivo, algunas conversiones de US Gold incluyeron póster e insignia gratuitos.



TOROID



C64

En un ordenador nacido para los shmups, el *Xevious* de C64 es un absoluto fracaso. Con tantos shooters superiores disponibles, los críticos machacaron su falta de variedad y sus pésimos gráficos. Lento, monótono y tedioso, es sin duda el más pobre de los ports de Probe y US Gold. Una decepción.



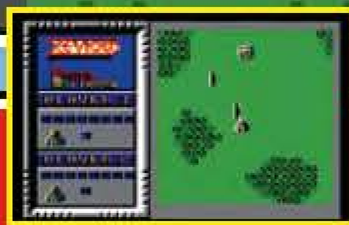
APPLE II

Si bien resulta un poco lenta, el ordenador Apple II consigue una adaptación meritoria de *Xevious*. Es cierto que los detalles del terreno son escasos y que apenas hay una pequeña variación en los enemigos, pero en general es todo lo que se podía esperar del viejo ordenador americano.



ZX SPECTRUM

Carece de colorido y de cualquier tipo de FX in-game, pero se presenta con una llamativa pantalla de carga cortesía de Nick Bruty. Por desgracia, incluso para los estándares de Spectrum, la jugabilidad de *Xevious* ya había sido superada en 1986, relegando la conversión a un estatus inferior. Una versión correcta del clásico de Namco.



AMSTRAD CPC

Otra conversión de Probe y por fortuna una adaptación exclusiva para CPC en lugar del clásico port de Spectrum. Y se nota: es una versión impresionante de este clásico de Namco que demuestra las cualidades del hardware de CPC. El mayor inconveniente es la ausencia de Andor Genesis, pero por lo demás es un buen juego.



ATARI ST

Posiblemente aún más limpio y nítido que el original, el ratio vertical se consigue, como en la mayoría de ports, gracias a un marcador lateral a la derecha del área de juego. También es más rápido, aunque esto hace que algunas zonas sean terriblemente frustrantes. Aun así, las horas dedicadas por Chris Hinsley resultan evidentes por la precisión de los mapas y los patrones enemigos.



ZOSHI



ZOLBAK



LA EVOLUCIÓN DE THE KING OF FIGHTERS

TEXTOS DE NICK THORPE
Y DARRAN JONES



LA ESPECTACULAR SAGA DE CROSSOVERS DE SNK HA ESTADO DIVIRTIENDO A LOS FANS DESDE 1994. EN MEDIO DEL DESARROLLO DE LA DECIMOQUINTA ENTREGA DE LA FRANQUICIA KOF, PREGUNTAMOS A YASUYUKI ODA Y EISUKE OGURA SOBRE LOS ELEMENTOS QUE CARACTERIZAN A LA SAGA.

El éxito de *Street Fighter II* hizo que muchos desarrolladores japoneses dieran el salto al género, con el objetivo de arrebatar a Capcom la corona del rey de la lucha. SNK fue el estudio que más cerca estuvo de asaltar el reinado de Capcom. El lanzamiento en 1991 de *Fatal Fury: King Of Fighters*, dirigido por Takashi Nishiyama (creador del *Street Fighter* original), fue un golpe directo a *Street Fighter II*, lanzado desde la plataforma NeoGeo. Tras el éxito de la primera entrega de la saga, SNK continuó el asalto al género a través de diferentes títulos que incluían lanzamientos originales del calibre *Fatal Fury*, *Art Of Fighting* y *Samurai Shodown* así como sus respectivas secuelas.

La popularidad de *Street Fighter II* fue aumentando a lo largo de los primeros años de la década de los 90, con Capcom exprimiendo al máximo sus placas recreativas CPS y lanzando diferentes versiones del clásico para satisfacer a los fans. SNK no podía tumbar al gigante de Capcom siguiendo sus reglas, así que decidió aportar su particular visión del género…

The King Of Fighters llamó la atención desde su lanzamiento inicial y no solo porque incluía personajes de anteriores títulos de SNK como *Fatal Fury* e *Ikari Warriors*: también lo hizo a través de su sistema de juego por equipos. El variado elenco de 24 personajes jugables se repartía entre los ocho equipos de tres luchadores disponibles. Los combates se desarrollaban de una forma muy original, ya que SNK había desechado el clásico sistema de combates "al mejor de tres", que había dominado el género hasta entonces, introduciendo el original e innovador "Team Battle System". Tras seleccionar uno de los equipos, el jugador elige el orden en el que lucharán sus tres personajes; el último luchador en pie decidirá cuál es el equipo ganador. Una pequeña cantidad de energía será repuesta al luchador vencedor tras cada enfrentamiento, así que con un poco de habilidad, es posible acabar con todos los oponentes sin depender de los tres miembros del equipo.

Otra de las mecánicas introducidas por *The King Of Fighters* es la habilidad de cargar la barra de poder de tu personaje. Al llenar esa barra los ataques normales hacen más daño durante unos segundos y se activa la posibilidad de realizar un devastador Super que, lógicamente, consume toda la barra; la cuestión es que mientras recargas la barra de poder eres totalmente vulnerable, creando así un interesante sistema de riesgo/recompensa.

Aunque llegó a finales de 1994, *The King Of Fighters* tuvo un enorme impacto en los recreativos japoneses. *Game Machine* lo clasificó segundo en el ranking de ganancias durante sus dos primeras semanas en los salones, perdiendo el primer puesto frente al innovador *Virtua Fighter* de Sega. Al terminar el año, el juego acabó ocupando la quinta posición; *Super Street Fighter II X* se mantuvo el primero en el ranking, pero si tenemos en cuenta que el título de Capcom contó con seis meses de ventaja, el debut del juego de lucha de SNK fue espectacular.

El éxito de *KOF '94* hizo inevitable la aparición de *KOF '95*, que mantenía la fórmula del original pero introdujo algunos cambios que se han mantenido hasta las últimas entregas de la saga, entre ellas la presentación de Iori Yagami, rival de Kyo Kusanagi, los primeros detalles de la historia conocida como "Orochi Saga" y, lo más importante: la posibilidad de crear un equipo personalizado, algo que no tenía la primera entrega y por lo que fue criticado en su día.

La saga de SNK ha seguido evolucionando con cada entrega, incorporando personajes de otras franquicias de la casa por el camino, revisitando anteriores entregas pero siempre manteniéndose fiel a sus raíces arcade. Aunque nunca llegó a superar el éxito de *Street Fighter* muchos fans de la lucha lo consideran igual de importante; en las siguientes páginas descubriremos como llegó a alcanzar ese estatus.





YASUYUKI ODA
es productor jefe en SNK y ha trabajado en varios juegos de lucha, entre los que se incluyen *The King Of Fighters*, *Street Fighter X Tekken* y Super *Street Fighter IV*.



EISUKE OGURA
ha hecho un poco de todo en la industria y es director, ilustrador y diseñador de personajes de *KOF XV*.

LUCHADORES CON CHISPA



» El equipo japonés de Kyo, Benimaru y Daimon fue creado específicamente como Hero Team para *The King Of Fighters '94*.



» Iori es uno de los personajes más populares de la saga.



» Terry Bogard normalmente viste como en *Fatal Fury*, pero en algunas entregas tenía el aspecto de *Garou: Mark Of The Wolves*.

LA COMBINACIÓN ENTRE EL REPARTO ORIGINAL Y LA ACERTADA SELECCIÓN DE PERSONAJES HEREDADOS DE OTROS TÍTULOS DE SNK ES LO QUE HIZO TAN ESPECIAL A KOF.

No exageramos si decimos que los personajes son el corazón de la saga *The King Of Fighters*. Mucho antes de que el primer título de la saga tuviera nombre, antes incluso de que fuera un juego de lucha por equipos, ya tenía diseñados a sus personajes. El origen de la saga se remonta a *Survivor*, el prototipo de un beat'em up de scroll lateral que unía a los protagonistas de *Fatal Fury* y *Art Of Fighting*. Aunque nunca llegó a superar la fase de prototipo, el concepto de crossover entre personajes populares de SNK se mantuvo y acabó convirtiéndose en *The King Of Fighters '94*. El primer título de la saga presentaba a varios personajes de las mencionadas sagas, pero también se alimentaba de la historia de SNK, con luchadores salidos de *Ikari Warriors* o *Psycho Soldier*. Incluso se crearon personajes originales como el equipo americano, el Hero Team japonés, capitaneado por Kyo Kusanagi, y hasta el famoso jefe final Rugal Bernstein.

El planteamiento era totalmente nuevo para los jugadores de los salones japoneses y, según el productor Yasuyuki Oda, "supuso un gran impacto y se hizo muy popular". Esa popularidad allanó el camino a sus secuelas, que ampliaron el concepto añadiendo nuevos personajes, tanto originales como 'heredados' de otros títulos. Según Oda, "aspectos como la acción, el aspecto, la estructura y la jugabilidad son tenidos en cuenta" a la hora de añadir un nuevo personaje a la saga. Una de las incorporaciones más importantes llegó en *The King Of Fighters '95*, cuando el equipo americano dejó paso a Eiji Kisaragi, Billy Kane e Iori Yagami, eterno rival de Kyo Kusanagi. El conflicto entre Kyo e Iori era el epicentro de la primera trama de la saga *The King Of Fighters*, en la que los siervos de un antiguo dios llamado Orochi intentaron romper el sello que le impedía destruir a la humanidad. "*KOF* fue un auténtico soplo de aire fresco para el panorama de los juegos de lucha; era original y contaba con personajes increíbles", dice Oda. "El argumento y la ambientación beben de la mitología tradicional japonesa y, aunque algunos elementos pueden ser extraños para occidente, hay elementos de la trama como Orochi y Los Tres Tesoros Sagrados que estaban incorporados de una forma impecable".

EL RETO DEL DISEÑADOR

EL LUCHADOR DE KOF QUE MANTIENE OCUPADOS A LOS DISEÑADORES DE PERSONAJES

De todos los personajes de *KOF*, Athena es la que más atención recibió por parte de los diseñadores. Cada entrega supuso un rediseño de la líder del equipo Psycho Soldier, acortando sus mangas o cambiando su peinado. ¿Cuál es tu Athena Asamiya preferida?





'94



'95



'96



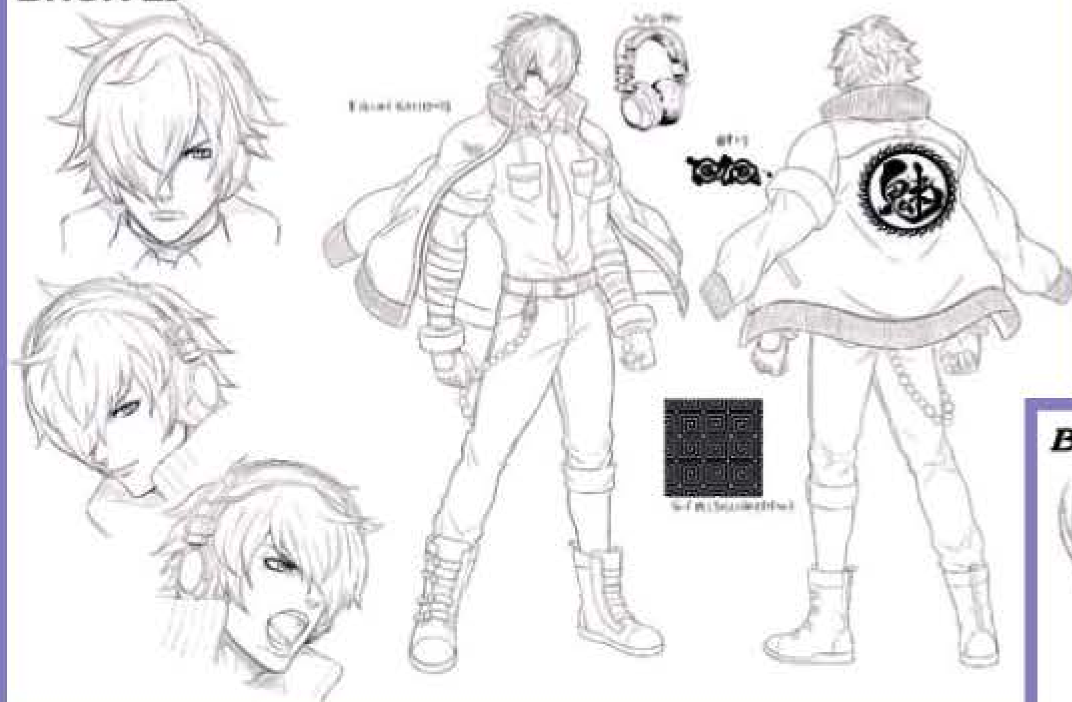
'97



'98



'99



» Shun'ei ha sido elegido como el héroe del próximo juego, y es probable que su aspecto se someta a un gran análisis antes del lanzamiento.

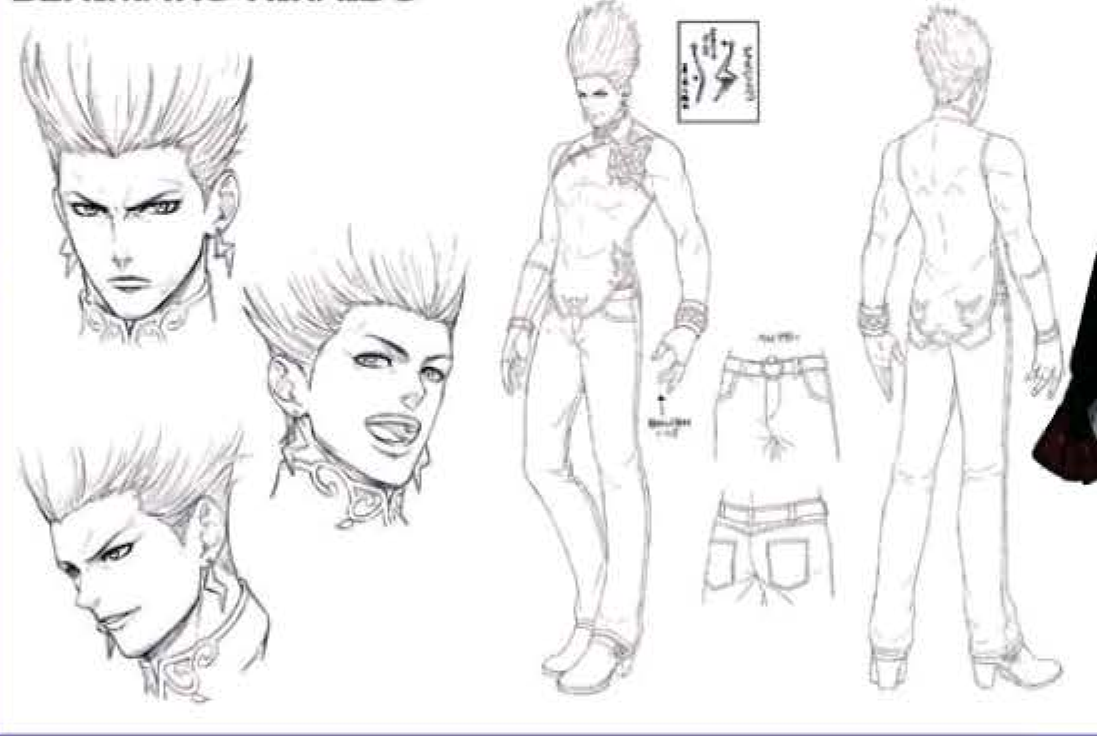


"CADA PERSONAJE ES EL PROTAGONISTA DE SU PROPIA HISTORIA; QUE NO APAREZCA UN LUCHADOR EN LA SIGUIENTE ENTREGA SUELE DECEPCIONAR A MUCHA GENTE."
Yasuyuki Oda

A partir de *The King Of Fighters '99* dio comienzo una nueva trama relacionada con la organización NESTS que ponía el foco en nuevos personajes. De hecho Kyo e Iori no eran seleccionables desde el principio y el protagonismo recayó sobre K' y Maxima. Esta trama se mantuvo hasta *The King Of Fighters 2001* y SNK (Eolith durante sus problemas financieros) principalmente añadió personajes nuevos, a excepción de Li Xiangfei de *Fatal Fury*. Con *The King Of Fighters 2003* regresó el espíritu original de SNK con la llegada de Gato y Tizoc de *Garou: Mark Of The Wolves*, así como el nacimiento de un nuevo protagonista: Ash Crimson. La historia de Ash continuaría con *KOF XI* y *XIII*, y por el camino se unirían nuevas estrellas de la saga *Fatal Fury* como Duck King y Raiden.

Desde la aparición de *The King Of Fighters '96* sus sprites fueron la base visual para todos los personajes, pero la alta definición forzó el rediseño de los luchadores con la llegada de *The King Of Fighters XII*. Finalmente, el elevado coste de producción de aquellos sprites en HD llevó al equipo de diseño a dar el salto a las 3D en *The King Of Fighters XIV*, aunque conseguir el aspecto adecuado para cada personaje no fue un proceso sencillo. "Tenía su dificultad, ya que las diferencias en la animación de las 2D y las 3D son enormes. El primer reto al que nos enfrentamos fue el de encontrar el estilo adecuado para las caras y las texturas", cuenta Eisuke Ogura, director, ilustrador principal y diseñador de personajes de *The King Of Fighters XV*. "Otro de los retos que se les presentó a los animadores es el reto de exagerar algunos movimientos, como por ejemplo aumentar el tamaño de un puño al impactar para enfatizar el ataque, en un entorno tridimensional. En cuestión de costes el 3D es la técnica idónea, pero hay ciertos movimientos que pueden desentonar con el conjunto; por eso es extremadamente importante repasar cada movimientos para que esté lo más pulido posible".

La importancia de las tramas en la saga y sus combates 'a vida o muerte' hicieron desaparecer a algunos personajes con el paso de los años. Y el hecho de que SNK lanzase entregas *Dream Match* como *The King Of Fighters '98* y *2002* con el objetivo de recuperar algunos de los luchadores desaparecidos, suponía un problema de cara a las entregas habituales. "En los juegos de lucha cada personaje es el protagonista de su propia historia; que no aparezca un determinado luchador en la siguiente entrega suele decepcionar a mucha gente. Por supuesto, decir que alguien murió en la anterior entrega no cambia nada", cuenta Oda. "Teniendo eso en cuenta y considerando el hecho de que *KOF* es una especie de 'all-stars' en el que se enfrentan las estrellas de SNK, incluyendo personajes que deberían estar muertos y enterrados (como Geese), tenía sentido introducir a Verse [jefe final de *KOFXIV*] como medio para recuperar a otros personajes". Con las anomalías temporales de Verse como justificación, SNK puede ir más allá a la hora de incorporar personajes impensables como Nakoruru de *Samurai Shodown* sin vulnerar la lógica interna de la saga.



» El diseño de Benimaru para la nueva entrega toma prestados elementos de estética china.



» Diseños como el de Oswald, que ataca con naipes, mantienen fresca a la saga.



» Estos bocetos iniciales muestran el aspecto de Kyo en KOF *XV*.



» La inspiración en el diseño es evidente en algunas ocasiones, como con la pequeña pesadilla de Choi.



» Ryo Sakazaki es uno de los pilares de la saga junto a Robert Garcia, de *Art Of Fighting*.



AMBIENTACIÓN ESPECTACULAR

LA SAGA KING OF FIGHTERS ES ÚNICA A LA HORA DE AMBIENTAR, CON ENTORNOS Y MÚSICA QUE NO HACEN MÁS QUE POTENCIAR LOS COMBATES



» [NG] El cámara y la ambientación del parque de atracciones muestran cómo el torneo se ha hecho popular en *KOF '97*.

» [Neo Geo] No son numerosas, pero las escenas te pondrán al tanto de la historia.



» [PS4] Los recreativos de SNK, como el ficticio Neo Geo Palace, sirven a menudo de escenario para sus combates.

Un buen combate depende tanto de la ambientación como de los propios luchadores. Seamos sinceros: si tuvieras una máquina del tiempo y enfrentaras a Muhammad Ali y Mike Tyson en su mejor momento… en un 'Chiqui-Park', el combate resultaría cómico (aunque nadie se lo perdería)

Necesitas una pelea callejera capaz de parar el tráfico o un dramático duelo en una colina aislada y azotada por el viento; por eso los fondos y el acompañamiento musical son tan importantes en *The King Of Fighters*.

Es algo que Eisuke Ogura destaca como una forma de definir mejor a los personajes: "El recuerdo de un determinado personaje se afianza mucho mejor uniendo su parte visual a la melodía que le pertenece. Además, ayuda al personaje a destacar y lo hace todo más auténtico, ya que la música puede darle mucho peso a lo que ocurre en el escenario".

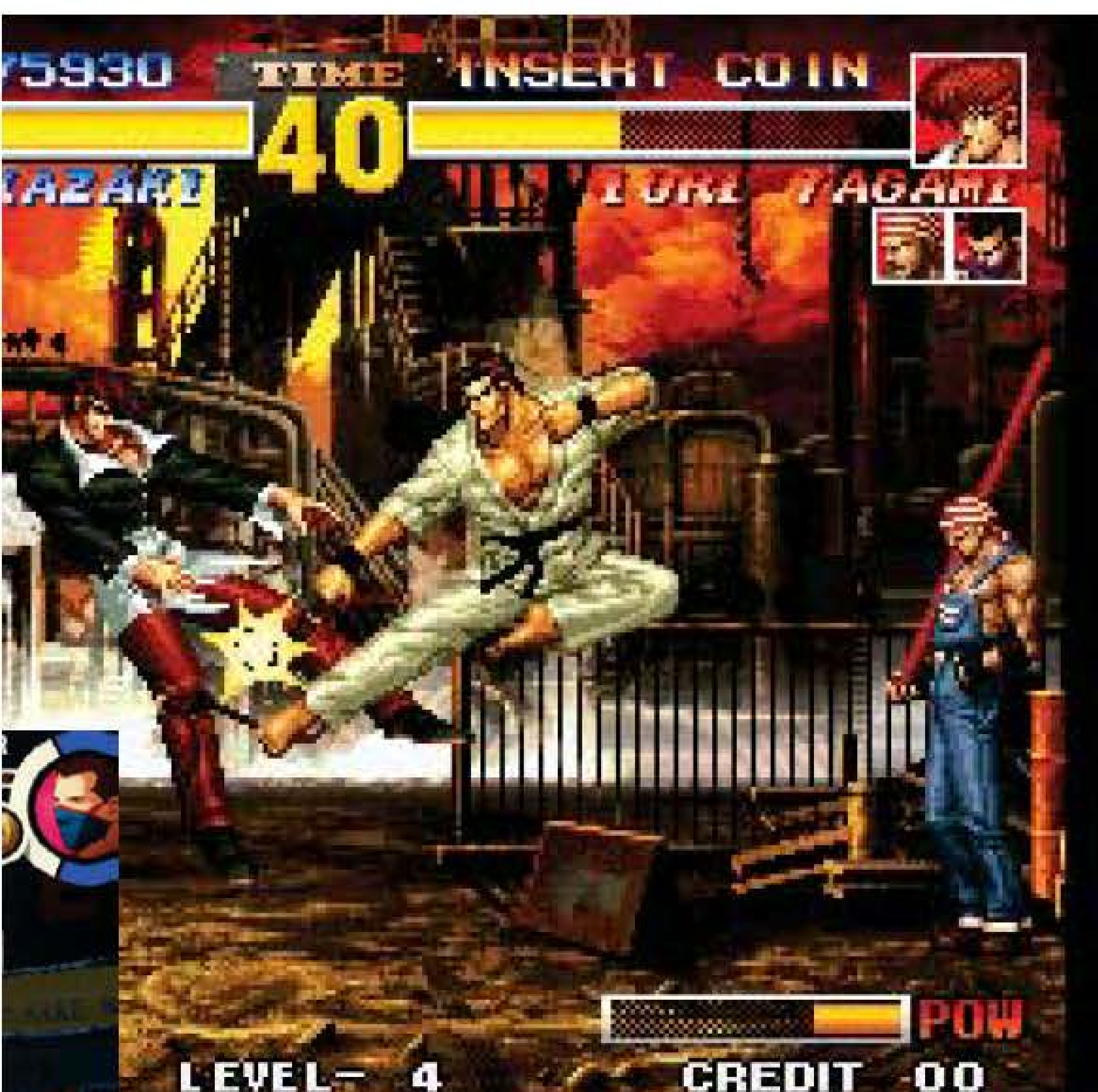
"Hacer coincidir la banda sonora adecuada con su escenario hace que las emociones del jugador queden grabadas en su memoria y ayudan a formar la imagen global de un determinado personaje. Por eso se te acelera el corazón cuando escuchas su melodía. En un juego como *The King Of Fighters*, en el que se repite la aparición de muchos de los personajes, este apartado resulta muy importante". Yasuyuki Oda añade: "En el caso de personajes llegados de otros títulos intentamos no alejarnos demasiado de la forma en la que eran mostrados en su aparición original". Un vistazo rápido a los escenarios de los dos primeros títulos de la saga dan personalidad a los luchadores, independientemente de tu experiencia con anteriores títulos creados por SNK. Los vehículos militares destrozados del Team Ikari no solo evidencian su origen, también su capacidad para superar situaciones adversas. Los austeros campos de entrenamiento del equipo coreano destacan el duro trabajo de Kim Kaphwan a la hora de rehabilitar a los criminales Chang y Choi. El equipo de Iori debutaba en un escenario industrial remoto y descuidado que te hacía sospechar que no solo estabas en la peor zona de la ciudad, sino que te ibas a enfrentar a la gente más peligrosa.



» [PS2] Los cameos son un clásico de la saga; aquí vemos a Leona, Hinako y Bao.

La música de la saga también consigue complementar el diseño de los personajes. El equipo de *Fatal Fury* posee melodías alegres o relajadas, que coinciden con la actitud de Terry Bogard, que participa en el torneo para disfrutar de un buen combate y no por la lucha a muerte o la gloria. En *The King Of Fighters '99*, el ritmo electrónico de *KD-0079* evoca la naturaleza científica y tecnológica del malvado sindicato NESTS, que contrasta con la naturaleza sobrenatural de Orochi y encaja a la perfección con los ex-agentes de NESTS K' y Maxima. En ocasiones, una buena melodía es la forma perfecta de refrescar la memoria. Las diferentes versiones de *Psycho Soldier*, del equipo de Athena Asamiya, o el remix de Soy Sauce For Geese, recuerdan de inmediato los juegos en los que se estrenaron.





» [Neo Geo] ¿Quién lucharía en un sitio así? Este sórdido entorno está al nivel de sus luchadores.

Por supuesto, SNK también ha intentado alterar la fórmula clásica con novedades. Una de las grandes novedades fue la inclusión de escenarios que cambiasen su aspecto entre rounds: el día da paso a la noche, cambios en la fluidez del tráfico e incluso lluvia. Un cambio algo más controvertido llegó con *The King Of Fighters '97*, donde la gran mayoría de las melodías fueron sustituidas por sonidos ambientales a juego con el escenario: una feria abarrotada, el jaleo del público, precusión tribal... Sólo los personajes más importantes como Kyo, Iori, Terry y Athena contaban con su propia melodía. Aún así, el enfoque tradicional es el que ha prevalecido con el paso del tiempo, debido principalmente a su contribución a la hora de transmitir el carácter cada uno de los equipos. Con el paso del tiempo, la saga ha acumulado tal cantidad de lugares conocidos que un escenario con buenas referencias puede no sólo ayudar a solidificar la imagen de un personaje, sino también a consolidar el juego dentro de un mismo universo en la mente de los fans.

"Siempre me he divertido mucho diseñando los escenarios", dice Ogura. "El trabajo sobre el diseño de un nuevo escenario es muy diferente con respecto a recrear un fondo ya conocido pero con nuevas referencias, pero en ambos casos es un trabajo muy divertido". Como ejemplo de esto último, Ogura conecta la última entrega de la saga con el primer *Fatal Fury*. "Con Sound Beach, en *The King Of Fighters XV*, decidimos desarrollar el escenario basándonos en motivos e ideas relacionadas con el icónico nivel de *Fatal Fury* en lugar de recrearlo simplemente", nos cuenta. "Cuando llegó el momento de enseñar el escenario, mucha gente lo reconoció como Sound Beach; si hace felices a los fans de la saga, considero el diseño todo un éxito". Si desde SNK pueden contarte como es un personaje y el mundo que le rodea sin palabras, como siempre han hecho, nosotros también lo consideramos un éxito. ▶

EN EL FONDO NOS QUEREMOS

ANALIZAMOS LA FORMA EN LA QUE SE USAN ELEMENTOS COMUNES EN LOS FONDOS PARA DAR CONSISTENCIA A LOS PERSONAJES DE KING OF FIGHTERS.



FATAL FURY 2: BIG BEAR

El escenario está en las afueras de Southtown y muestra la ciudad cerca de Monument Valley. Moteros y camioneros han acudido a ver la pelea, lo que sugiere un público bastante hostil y bullicioso.



THE KING OF FIGHTERS '96: FATAL FURY TEAM

Un entorno similar en las afueras de la ciudad, con una gasolinera abandonada, con menos público y con una versión relajada del tema Big Shot de Terry en *Fatal Fury 3* para dar una sensación relajada.



REAL BOUT FATAL FURY 2: TERRY BOGARD

Reúne elementos de los escenarios anteriores; la carretera que sale de la ciudad y el gran camión están presentes, esta vez junto a un pequeño restaurante. En este caso no hay público de ningún tipo.

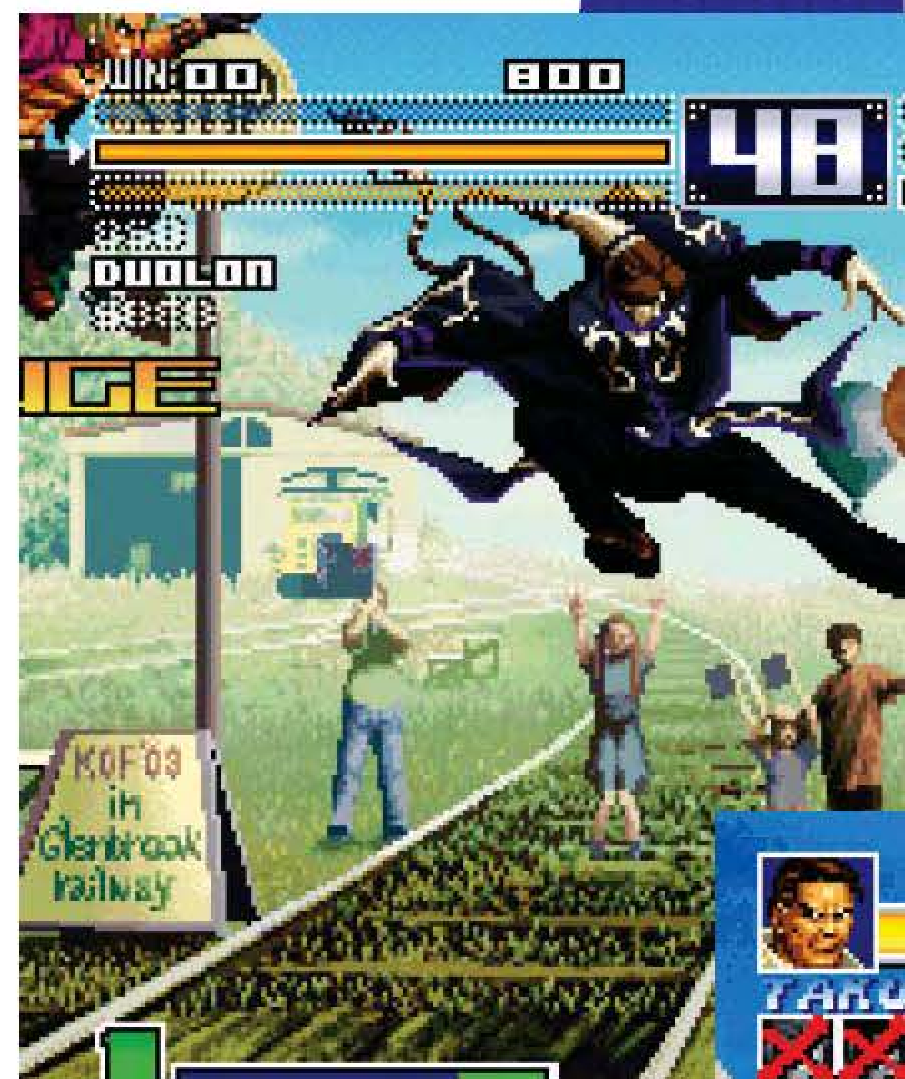


THE KING OF FIGHTERS XIV: NAVAJOLAND

Unimos los elementos anteriores: algo de público y grandes camiones combinados con la gasolinera y la carretera de salida de la ciudad. Solo había que añadir la tradicional puesta de sol.

MECÁNICAS MAGISTRALES

LEJOS DE DORMIRSE EN LOS LAURELES, SNK HA ESTADO REFINANDO Y AJUSTANDO LAS MECÁNICAS DE LA SAGA THE KING OF FIGHTERS EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN.



» [Neo Geo] Se puede ver a Shen Woo abandonar la escena mientras Duo Lon irrumpe con una patada.

» [Neo Geo] La esquiva añade una opción más con la que lidiar con los proyectiles.

La saga *The King Of Fighters* es conocida por su complejidad y sus profundas mecánicas, con razón. El inicio de la saga ya contaba con la esquiva (A+B), un ataque potente (C+D), dos formas de acceder a los 'Súper', y la posibilidad de avanzar rápidamente (movimiento conocido como dash) tanto hacia adelante como hacia atrás. Pero lo que más impactó en aquella entrega de 1994 fue la introducción del Team Battle System y la necesidad de elegir un equipo de tres luchadores en lugar de un único personaje. Esto suponía un llamativo detalle diferenciador entre *The King Of Fighters '94* y los demás juegos de lucha y exigía que los jugadores tuvieran en cuenta nuevos factores como el orden de aparición de los luchadores: ¿Es mejor arrancar con tu mejor personaje o reservarlo para el final? Incluso podías pedir ayuda a uno de tus luchadores para proteger a un compañero aturdido.

La característica era mucho más que una simple novedad. "Al principio, sí, el concepto de los combates de 3 contra 3 resultó original e interesante. Pero creo que cuando el sistema permitió cosas como cargar la barra de súper y compartirla entre miembros del equipo fue cuando alcanzó su punto álgido", cuenta Yasuyuki Oda. "El hecho de que un jugador pudiera darle la vuelta al combate, incluso en el último segundo, significa que los espectadores de la partida no pudieran ni parpadear de emoción, y eso también es muy importante". *The King Of Fighters '95* introdujo la posibilidad de formar tu propio equipo con tres personajes cualquiera y, en *The King Of Fighters '97*, las relaciones entre personajes se convirtieron en un factor a tener en cuenta. Los personajes entre los que había amistad siempre saltarían desde el fondo a ayudarse entre ellos y, si uno de ellos era derrotado, le dejaría los puntos de súper almacenados a su compañero. Si los personajes se odiaban entre sí nunca se ayudarían ni compartirían puntos de súper.

Uno de los elementos que desapareció fue el sistema de carga, que permitía rellenar la barra de súper dejando pulsada una combinación de botones (A+B+C). "El sistema se inspiró en la saga *Art of Fighting*, pero fue criticado por muchos jugadores porque tenías que parar de atacar para hacerlo y eras totalmente vulnerable, así que lo cambiamos", cuenta Oda. *The King Of Fighters '97* introdujo una barra de súper más habitual en el modo Advanced, aunque el modo Extra mantenía el sistema de control clásico para los puristas de la saga. Dicho sistema de control (con recarga y esquiva) estaba tan asociado a los juegos de lucha de SNK que fue representado como uno de los tres grooves (métodos de control) en *Capcom Vs SNK 2*.

The King Of Fighters '99 dio el siguiente gran salto en las mecánicas de juego introduciendo el sistema Striker. Cada equipo lo formarían cuatro luchadores en lugar de tres y, al comienzo del combate, uno de ellos sería designado como Striker y podía ser invocado a voluntad para ayudar en combos y en momentos comprometidos. *The King Of Fighters 2000* permitía que cada personaje tuviera un Striker alternativo y *2001* permitía al jugador cuantos personajes lucharían y cuantos serían strikers. Sin embargo, esta época no se recuerda con mucho cariño. "Bueno, daba los jugadores más libertad a la hora de editar equipos, variar los combos, etc.", cuenta Oda. "Aunque mucha gente tenía la sensación de que el juego resultaba más complicado y, lógicamente, más frustrante porque cualquiera podía interrumpir tus combos preferidos". Los Strikers desaparecieron de forma definitiva en *The King Of Fighters 2002*.

The King Of Fighters 2003 y *XI* renovaron de forma radical el sistema de lucha por equipos, presentando combates de un solo round con cambios inmediatos de personaje. Es un sistema emocionante, pero en su día exigía ciertos requerimientos técnicos: el hardware debía o bien almacenar en memoria la información de los seis personajes o ser capaz de cargar dicha información de forma inmediata. En los últimos años el equipo ha intentado hacer la saga *The King Of Fighters* más accesible para los principiantes. "*KOF* ya es suficientemente complejo por el simple hecho de manejar a tres personajes, así que intentamos hacer los controles fáciles", cuenta Oda. Reconociendo que sigue siendo una saga compleja, añade: "También tenemos títulos como *Samurai Shodown*, que atrae a aquellos jugadores que prefieren un sistema de control más directo". *The King Of Fighters XIV* eliminaba la barra de Drive de su predecesor, reduciendo así el número de cosas a las que el jugador tenía que prestar atención, a la vez que incluía los nuevos Rush Combos, para los que solo había que pulsar repetidamente el puño débil.

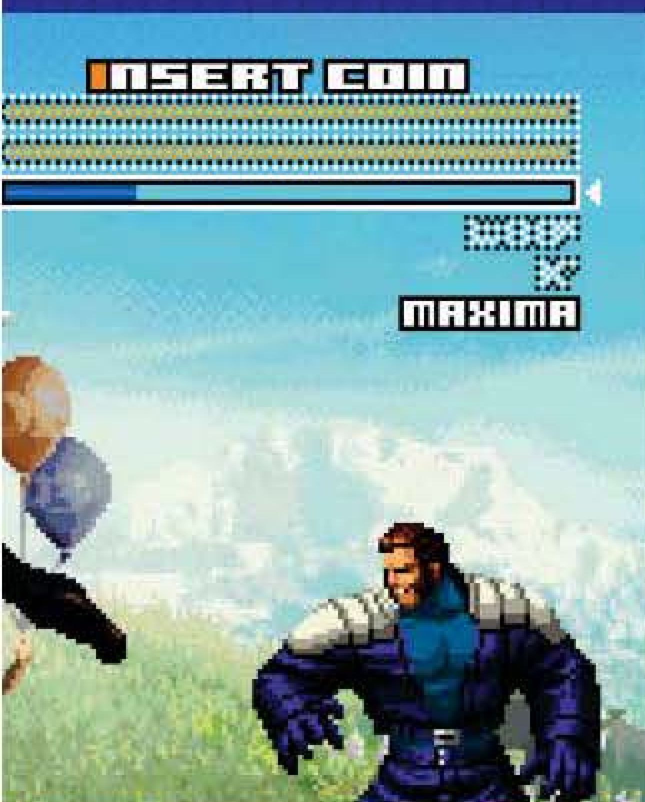
La continua evolución de las mecánicas de *The King Of Fighters* implica que muchos elementos se han quedado en el camino, pero ha sido con el objetivo de alcanzar la mejor experiencia posible... y ese afán de experimentar es lo que llevó a la creación de esas mecánicas originalmente. Eso es lo que hace grande a esta saga: tanto si prefieres el flexible sistema de equipos de *The King Of Fighters 2001* como los frenéticos combates de *The King Of Fighters XI*, es fácil encontrar el sistema de juego que mejor encaje con tus gustos.





» [Neo Geo] Las caras representan como se sienten los luchadores entre ellos. Iori siempre está enfadado.







» [Neo Geo] A veces, las mecánicas de un personaje difieren de su aspecto, como ocurre con Hinako.





» [Neo Geo] Benimaru actúa como Striker aquí, aunque no parezca que se esté esforzando demasiado.

REVOLUCIÓN EN EQUIPO

CÓMO EL GÉNERO DE LA LUCHA ADOPTÓ EL SISTEMA DE COMBATES POR EQUIPOS COMO ESTÁNDAR

Con el intenso nivel de competencia en el género de la lucha a mediados de los 90, los desarrolladores se iban robando ideas entre ellos con el objetivo de evolucionar hacia las expectativas de los jugadores. El éxito de *The King Of Fighters '94* y su original sistema de combate '3 contra 3' hizo que varios títulos incorporasen y mejorasen la fórmula.

Los juegos de lucha 2D pronto incorporaron un sistema tag-team real, con títulos como *Kizuna Encounter* y *X-Men Vs Street Fighter*, así que la característica se hizo más relevante en los juegos de lucha 3D, donde resultaba más complicado a nivel técnico. Mientras que la recreativa de *Tekken 2* solo permitía combates entre dos personajes, la versión PlayStation incorporó un modo Team Battle en el que cada jugador podía elegir hasta ocho personajes. La saga incluyó dicho modo desde entonces e incluso fue exportado a otra saga de Namco: *Soulcalibur*. Las luchas por equipos también eran el punto fuerte de *Virtua Fighter 3tb*, la actualización del juego de Sega lanzada en 1997, e incluso se incluyeron también en la versión PlayStation de *Dead Or Alive*. Por supuesto, en ninguno de ellos se tenía en cuenta la relación entre personajes o se permitía ayudar a un compañero aturdido.

Aún así, otros títulos en 2D adoptaron también el sistema. *Capcom Vs SNK* lo actualizó asignando de uno a cuatro puntos a los luchadores acorde con su poder, permitiendo formar equipos de hasta cuatro puntos. Sorprendentemente, Capcom no incluyó esta opción en la saga *Street Fighter* hasta la llegada de *Ultra Street Fighter IV* en 2014, 20 años después de que lo diera a conocer *The King Of Fighters*. *Mortal Kombat* llegó incluso más tarde a la fiesta, ya que incluyó el famoso sistema de juego en *Mortal Kombat 11*, en 2019.





JEFES FINALES



» Esta malvada alianza reunía a los villanos más recordados de las sagas *Fatal Fury* y *Art Of Fighting*, en forma de personajes seleccionables.

LOS OPONENTES MÁS DUROS A LOS QUE TE ENFRENTARÁS JAMÁS EN UN JUEGO DE LUCHA. LA SENSACIÓN DE SATISFACCIÓN AL VENCERLOS ES INIGUALABLE.

En ocasiones, un detalle particular en los diseños de una determinada compañía aparece en varios de sus juegos de un modo tan destacado que terminamos encontrando una definición asociada al desarrollador. Los 'cielos de Sega' (ese azul) o la 'fórmula Ubi Soft' (para los juegos de mundo abierto) son algunos ejemplos. Gracias a la aportación de *The King Of Fighters*, resulta inevitable no pensar en el concepto 'jefe de SNK', un oponente final bastante más poderoso que cualquier otro luchador. En ocasiones, sus movimientos se saltan todas las leyes lógicas y mecánicas del juego y sus ataques son tan poderosos que acaban de un golpe con toda esperanza de vencerlos. Es tremendamente frustrante enfrentarse a ellos, pero sus apariciones son tan memorables que se han convertido en una de las características de la saga. La necesidad de crear enemigos tan poderosos la dio el entorno en su día. "Puede que sea un poco injusto, pero la idea surgió como una forma de presionar a los jugadores a completar el juego", según Yasuyuki Oda. "Lógicamente, el concepto cambiaba cuando llegaban las conversiones a consola". Tiene todo el sentido del mundo desde la perspectiva de un 'operador' de recreativos: si el jugador ha llegado hasta ahí, ya ha jugado demasiado tiempo por un solo crédito. Tan cerca del final, el afán de victoria puede llevar al jugador a reintentar acabar con el jefe una y otra vez introduciendo más monedas para continuar la partida.

Teniendo en cuenta que *The King Of Fighters '94* es un 'crossover', cualquier icónico jefe de anteriores títulos podría haber aparecido en el juego. En su lugar, SNK diseñó un nuevo personaje con la intención de convertirlo en el jefe final más duro y violento creado hasta la fecha, aunque algo de 'crossover' tenía: dos de sus movimientos, Reppuken y Kaiser Wave, pertenecen a jefes de la saga *Fatal Fury:* Geese Howard y Wolfgang Krauser, respectivamente. Las características de Rugal Bernstein hacían creíble que pudiera acabar el sólo con tres luchadores y tuvo tan buena acogida por los jugadores que regresó, mejorado de forma cibernética, en *The King Of Fighters '95*. Más tarde volvió a aparecer en *The King Of Fighters '98* y en *2002*, y dudamos mucho que no volvamos a verle jamás en una futura entrega.



» [NG] Cuando se diseña como jefe, difícilmente encaja en el elenco normal de luchadores.

La historia continúa y se necesitan nuevos enemigos, lo que significa que hay que diseñar jefes finales que superen a los anteriores, tanto en aspecto como en dificultad. Curiosamente, SNK nunca ha optado por el clásico método de aumentar las dimensiones del jefe final, algo bastante común, siempre ha creado jefes finales de tamaño normal, pero mucho más poderosos de lo que parecen a simple vista. "Intentamos concentrar nuestros esfuerzos en cosas como ataques que ocupen toda la pantalla o el uso de llamativos efectos visuales para diferenciarlos de los personajes normales", cuenta Oda.

Orochi en *The King Of Fighters '97* es un gran ejemplo: su sprite parpadea y se ondula, es capaz de invocar poderosos rayos de forma instantánea y su súper es un destello que ocupa toda la pantalla imposible de esquivar. En *The King*





» [NG] Muchos jefes tienen dos fases; Krizalid aún lleva su abrigo, no se ha puesto a luchar en serio.

» Krizalid es el primer villano de NESTS y es duro como una piedra.



» [PS2] Este ataque parece odioso e inevitable... Y es precisamente eso.




» Goenitz es el primero de los jefes Orochi y sus ataques basados en el control del viento son terriblemente molestos.

ANATOMÍA DE UN MONSTRUO

CON CUATRO PARTICIPACIONES COMO JEFE FINAL, RUGAL ES EL VILLANO MÁS TEMIDO DE LA SAGA THE KING OF FIGHTERS ¿QUÉ LO CONVIERTE EN UN ADVERSARIO TAN EXTRAORDINARIO?

CEREBRO
Rugal es un tipo retorcido, tal y como atestigua su colección: Tras vencer a un luchador, baña su maltrecho cuerpo en metal para convertirlo en una de sus estatuas.

OJOS
¿Ves ese ojo rojo? Es un ojo cibernético, implantado después de que Goenitz destruyera el original. Suponemos que es bastante mejor que un ojo de verdad.

CHALECO
Aunque suele ser más elegante, si Rugal se quita la chaqueta y enseña el chaleco es porque la cosa se ha puesto seria. En ese momento ya puedes echar a correr.

BRAZOS
Usa estos brazos para lanzar proyectiles. Por si fuera poco, también puede levantarte y estamparte contra una pared con tanta fuerza que el impacto crea un espectáculo de luces.

PIERNAS
Principalmente las usa para ejecutar el Genocide Cutter, patada inmune y uno de los ataques 'anti-aéreos' más demoledor jamás aparecido en un juego de lucha.



» [Neo Geo] Omega Rugal es una auténtica pesadilla para los aficionados a la saga, principalmente por su Genocide Cutter.

Of Fighters 2001, Igniz destaca por su abrigo excelentemente animado y un súper que lanza una oleada de rayos que llenan la pantalla. Luego está Magaki en *The King Of Fighters XI*, diseñado para ser especialmente odioso, con ataques como sus inmensos proyectiles transparentes que se mueven trazando arcos. De hecho, sus ataques con proyectiles son tan frecuentes que en SNK bromeaban con el hecho de que "se habían apropiado del diseño de un juego de naves para el jefe final".

Mientras que los jefes creados para *The King Of Fighters* difícilmente podrían integrarse en el reparto principal, los jefes de juegos como *Fatal Fury* y *Art Of Fighting* sí han aparecido como luchadores seleccionables. Esto ocurrió de forma más evidente con el Boss Team de *The King Of Fighters '96*, compuesto por Geese Howard, Wolfgang Krauser y Mr Big. Del mismo modo, 'sub-jefes' de la saga como Saisyu Kusanagi, Chizuru Kagura y Kula Diamond se unían al elenco de personajes seleccionables; adaptar este tipo de personajes no es nada fácil. "Normalmente cogemos los ataques fuertes de un jefe y los ajustamos hasta el punto en el que están a la altura de los demás luchadores, aunque no es fácil", explica Oda. "En muchos casos se reduce demasiado su poder".

Con las consolas como plataforma principal, los jefes de SNK no son tan brutales como en el pasado: Antonov y Verse en *The King Of Fighters XIV* plantean un desafío mucho más razonable que Goenitz o Zero en su día. Aunque tenemos debilidad por Antonov, solo el tiempo dirá si llega a convertirse en uno de los favoritos entre todos los memorables jefes de la saga. Hablando de favoritos, ¿cuál es el jefe preferido de Oda? "Rugal, sin duda", dice. "Aquella escena final con el botón de auto-destrucción es mítica". Tal y como hemos mencionado, no nos extrañaría volver a ver a Rugal Bernstein en alguna entrega de la saga en el futuro más próximo. ▶



CARA A CARA

THE KING OF FIGHTERS HA DADO INCREÍBLES MOMENTOS AL MUNDO DE LOS TORNEOS DE JUEGOS DE LUCHA; VEAMOS QUÉ HA CONSEGUIDO A CAMBIO.

La saga *The King Of Fighters* siempre ha sido muy popular en su vertiente competitiva. Basta con bucear un poco en YouTube para encontrar torneos japoneses volcados desde VHS. Los jugadores son responsables del éxito de *The King Of Fighters*, pero la saga también ha ayudado a pro-gamers como Ryan Hart a alcanzar su propio éxito. Su primera victoria a nivel nacional la alcanzó con *KOF 96* y su primer título mundial llegó con *KOF 98*. Su popularidad se extendió a nivel global y la saga sigue siendo relevante en la escena competitiva años después de su nacimiento, con entregas que se juegan al más alto nivel y con SNK apoyando activamente los torneos.



» [PC] *The King Of Fighters '97* es tan popular que se ha lanzado una versión con juego online para sistemas actuales.

En los 90, gran parte de culpa de que la saga fuera querida desde un punto de vista competitivo la tenía el hecho de que cada año se lanzase una nueva entrega. Para un público que había visto tres años consecutivos de cuidadosa y constante evolución de *Street Fighter II* por parte de Capcom a través de sus actualizaciones, cada entrega anual de *The King Of Fighters* era como un sueño hecho realidad: nuevos personajes, nuevos escenarios, nueva música, nuevas mecánicas... Volver a aprender a manejar a tu personaje favorito era más agradable dentro del contexto de un juego totalmente nuevo; y para bien o para mal, también tenías claro que tu aprendizaje no sería interrumpido con actualizaciones de 'equilibrado' de los luchadores a los seis meses de lanzamiento.

Por supuesto, gran parte de dicha evolución se la debíamos a la forma en la que se hacían los videojuegos en los 90. "Durante la fiebre de los recreativos la agenda de SNK era extremadamente flexible, ya que desarrollábamos juegos creados exclusivamente para un hardware que también era diseñado en nuestras propias fabricas", cuenta Oda. "Nuestros juegos tampoco requerían diferentes modos o una extensa localización, así que podíamos lanzar un juego al año". La agenda anual incluso sobrevivió a la bancarrota de SNK en 20021, pero acabó descartada tras *The King Of Fighters 2003*, con *The King Of Fighters XI* convirtiéndose en la

LOS PROS

LOS COMBATES DE THE KING OF FIGHTERS QUE LEVANTARON AL PÚBLICO DE SUS ASIENTOS.



SUMMER JAM 7 GRAND FINAL
NYCHRISG VS PACHUKOF

tinyurl.com/KOFcomp1

Último combate del torneo, último personaje de los dos finalistas. NYChrisG toma ventaja con Benimaru y tras un buen combo en la esquina deja al Shen Woo de PachuKOF con menos de un 10% de energía. En un intento desesperado, PachuKOF activa el Hyper Drive y tras un overhead fallido que conecta pero no combina, consigue arrancar un combo con un segundo overhead y ganar el combate con el súper.



REAL HONEST SUNDAY 6.3
HELLPOCKETS VS GEO.YUC

tinyurl.com/KOFcomp2

Durante el segundo round del "losers bracket", con ambos competidores con su último luchador, Hellpockets se hace con la ventaja con una magistral lección de manejo de Kim, que a los pocos segundos deja al Terry de GEO.YUC sin un píxel de energía. GEO.YUC consigue darle la vuelta a la tortilla al borde de la muerte y tras un espectacular combo de 11 golpes sella su victoria con un Max Cancel



» [PS4] *The King Of Fighters XIV* estuvo presente en Evo y ofreció algunos de los combates más tensos y competitivos del torneo.



» [PC] *The King Of Fighters XIII* fue el evento principal durante años en el Evolution Championship Series.

Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:
rebrand.ly/byneon

primera entrega numerada, lanzado en 2005. La saga ralentizó su presencia desde entonces y SNK ya ha entrado en el juego de las actualizaciones y los parches. "Resultaba imposible mantener ese ritmo durante una generación de consolas en las que un juego sale a la venta al mismo tiempo en todo el mundo", comenta Oda sobre la agenda anual. "Es genial poder pulir los juegos a través de actualizaciones, pero exige mucho tiempo".

Teniendo en cuenta lo bien considerados que están los títulos de la saga, era fácil que se hicieran un hueco en los torneos más prestigiosos del mundo. "El evento más grande al que he asistido ha sido el Evo. Me sorprendió ver a tanta gente llegada de too el mundo luchando y divirtiéndose", cuenta Oda. *The King Of Fighters XIII* fue el juego principal de la saga entre 2012 y 2014 y *The King Of Fighters XIV* fue presentado en 2017. Con el tiempo, el hecho de que el hardware MVS de NeoGeo tuviera unos añitos y resultara económico y fácil de encontrar hizo que la saga *KOF* tuviera una mayor difusión a nivel global que muchos de sus competidores, y eso es algo que se refleja en la gran diversidad entre pro-players del circuito. Si echas un vistazo a los rankings del Evo es fácil encontrar las primeras posiciones copadas por japoneses y americanos... menos en el caso de *The King Of Fighters*. En Evo 2012, el coreano Kwang-noh Lee (MadKOF) ganó el torneo de *KOF XIII*, venciendo en la final al mexicano Armando 'Bala' Velázquez. A lo largo de los años se han disputado los primeros puestos jugadores de Singapur, Taiwan, Francia, China y Emiratos Árabes.

¿Influye la competitividad a alto nivel en el género en el desarrollo de futuros títulos?

"Es casi una norma desarrollar nuestros títulos sin apenas influencia externa, pero puede que esto cambie en el futuro", cuenta Oda. Donde las preferencias de los jugadores influyen es en la selección de antiguas entregas a la hora de recuperarlas para la escena competitiva. Aunque SNK ha relanzado muchas de las entregas de la saga, se puso especial cuidado en los títulos con un mayor factor competitivo. *KOF '98: Ultimate Match* equilibró y expandió el plantel de luchadores en 2008, y *KOF 2002: Unlimited Match* mejoró los gráficos y el equilibrio entre personajes en 2009. *The King Of Fighters '97 Global Match* fue lanzado con juego online en 2018. La versión para PC de *The King Of Fighters 2002: Unlimited Match* incluso fue actualizado con rollback para el juego en red en 2020, algo estrictamente necesario para llevar a cabo partidas justas independientemente de la calidad de conexión. Lograr un buen juego en red es necesario, ya que la pandemia ha forzado a la escena competitiva a adaptarse a la nueva situación. "Antes del COVID-19, había muchos torneos presenciales donde regalábamos merchandising y contábamos con presupuesto para los ganadores, pero ahora los eventos online son la mayoría y aún estamos viendo cómo dar mejor nuestro apoyo y soporte". Aunque las restricciones no se mantendrán eternamente, mejorar la experiencia online seguirá siendo cada vez más importante con el paso del tiempo.



» [PC] *The King Of Fighters 2002: Unlimited Match* fue el primer juego de la saga en incluir la función rollback online en 2020.



EVO 2012
BBZ VS HAITANI
tinyurl.com/KOFcomp3

En un sorprendente round definitivo, BBZ y Haitani enfrentan con toda la energía a sus respectivos personajes: Shen Woo y Mr Karate. A BBZ le basta con arrinconar a Haitani y hacer uso de dos de sus puntos de súper para, con un combo, romper la guardia de Haitani. Los dos puntos restantes le sirven a BBZ para realizar un brutal combo que acaba con un súper... Y con toda la energía de su oponente.



EVO 2017 GRAND FINAL
ET VS XIAOHAI
tinyurl.com/KOFcomp4

ET llega hasta el último round de la final de *King Of Fighters XIV* con Goro Daimon contra el ganador del torneo de *King Of Fighters XIII* de 2014, Xiaohai... manejando a Iori Yagami. Tras el asedio constante de Xiaohai, ET consigue acertar con el súper reversal de Daimon, que resta a su oponente la mitad de vida, para culminar la remontada con un brutal combo iniciado con un overhead y terminado con el súper de Daimon.



EVO 2018 GRAND FINAL
ET VS ZJZ
tinyurl.com/KOFcomp5

Dos jugadores taiwaneses se enfrentaron en la final del evento paralelo de *King Of Fighters XIV* del Evo 2018, con ET defendiendo su título conseguido en 2017. ZJZ remonta, resetea el bracket y el combate final enfrenta a su Yuri Sakazaki contra la Leona de ET. Aunque no vamos a destripar al ganador, podemos decir que es uno de los combates de *KOF XIV* de más alto nivel que se pueden ver en un torneo Evo.



» [PS4] Chris lleva ventaja. Puede ser tan nefasto para Kyo como para toda la humanidad.



» [PS4] Shun'ei es el héroe de la nueva entrega, pero aún desconocemos quién será el villano principal.



» [PS4] Los compañeros Chris y Shermie se enfrentan en lo que puede ser una lucha amistosa.







» [PS4] El villano Chris usa su gran velocidad para esquivar a Meitenkun, nuevo miembro del Team Hero.

» [PS4] K' conserva el aspecto de las entregas 2D y sus llamas están más vivas que nunca.



» [PS4] No imaginamos a Leona pasándolo bien en Sound Beach.



» [PS4] Mai regresa después de su aparición en la saga *Dead Or Alive* y parece lista para la acción.



VISIÓN DE FUTURO

¿QUÉ FUTURO LE ESPERA A THE KING OF FIGHTERS? HABLAMOS CON YASUYUKI ODA SOBRE LA SIGUIENTE ENTREGA DE LA SAGA: THE KING OF FIGHTERS XV.

Para los fans que han seguido la saga *The King Of Fighters* desde los tiempos de Neo Geo, la espera entre nuevas entregas de la saga debe de ser agonizante. *The King Of Fighters XV* fue mencionado por primera vez en una reunión de inversores de SNK en 2018, en la que se apuntó al lanzamiento en 2020. El juego y su logo fueron mostrados al público por primera vez en el torneo Evolution Championship Series en 2019. El juego fue retrasado a 2021 y se comenzaron a mostrar diferentes personajes y características durante el comienzo de ese mismo año, pero las dificultades con su desarrollo debido a la pandemia han hecho que el juego se retrase hasta 2022.

¿Qué sabemos de *The King Of Fighters X*? En lo que a trama se refiere, el productor Yasuyuki Oda no suelta prenda. "Todo lo que puedo decir es que la trama es una continuación de *The King Of Fighters XIV* y que Shun'ei es el protagonista principal", dice Oda. ¿Y en lo que respecta a personajes? "La presentación de Yashiro Nanakase desató la locura, pero aún tenemos varias sorpresas reservadas que no dejarán a nadie indiferente". Aunque Oda no da muchos detalles, el simple hecho de que Yashiro fuera presentado ya es bastante revelador.

A día de hoy, Yashiro, Shermie y Chris son tres de los cuatro luchadores presentados que no estaban en *The King Of Fighters XIV*. Es la primera vez que vemos al Orochi Team fuera de títulos *Dream Match* o de su primera aparición en *The King Of Fighters '97*, donde la trama acababa con ellos. Podemos asumir que su regreso tenga algo que ver con Verse, el jefe final de *The King Of Fighters XIV*, capaz de manejar el tiempo a su antojo. El otro personaje que no aparecía en *The King Of Fighters XIV* es Chizuru Kagura, que formará equipo con Kyo e Iori. Si tenemos en cuenta que los dos últimos son enemigos pero los tres juntos fueron clave para acabar con Orochi, parece claro que la resurrección de Yashiro y compañía tendrá importancia en la trama.



¿Y qué hay de la jugabilidad? Es difícil descifrar algo al respecto por lo visto en los tráilers; por suerte, Oda nos da más detalles. "Hemos querido que todo el entrenamiento y la experiencia de los jugadores de *KOF XIV* sea útil en la nueva entrega y, al mismo tiempo, les plantearemos un divertido desafío", cuenta. "La trama se ha intensificado y los combates serán más frenéticos aún. Hay algo más de lo que me encantaría hablar, pero me temo que tendréis que esperar al siguiente avance del juego". Una de las características que han pedido todos los fans es la inclusión de la función rollback para el juego online, algo que Oda se alegra de confirmar. "Está siendo añadida ahora mismo. Es muy difícil de programar y requiere mucho tiempo; nos estamos dejando la piel, vuestro apoyo significa mucho para nosotros".

Lo que parece evidente, por los vídeos e imágenes mostradas, es que The *King Of Fighters XV* va camino de convertirse en el juego 3D más espectacular de la historia de SNK, algo que evidencia la confianza adquirida por el equipo en su evolución desde la base bidimensional de la saga. Aún así, queda mucho por ver. Todos los personajes mostrados hasta la fecha ya habían aparecido en alguna entrega de la saga, así que aún no sabemos nada sobre nuevos luchadores y su papel en la historia del juego. Tampoco sabemos el número total de luchadores disponibles, aunque damos por hecho que será tan alto como siempre, para poder formar variados equipos de tres personajes. De las mecánicas de juego no sabemos nada, así que no podemos descartar ni un elemento; quizá vuelvan los polémicos Rush Combos o puede que hayan desaparecido para siempre.

Lo que sí podemos esperar es que el juego esté diseñado para durar. "Estamos diseñando un juego que se pueda disfrutar durante años. Lógicamente, esto requiere un gran compromiso por nuestra parte", dice Oda. SNK ya ha demostrado este compromiso en un par de ocasiones: *The King Of Fighters XIV* no solo recibió nuevos personajes en forma de DLC, también se actualizó en varias ocasiones para mejorar el rendimiento online y el apartado gráfico. La última entrega de *Samurai Shodown* ya va por el tercer DLC dos años después de su lanzamiento inicial.

Aunque es una pena que se haya retrasado, *The King Of Fighters XV* parece tener el potencial suficiente para disparar la relevancia de la saga tanto entre el público habitual como a nivel competitivo. La espera está siendo agónica, pero esperamos que la versión final del juego demuestre lo bien que ha invertido SNK este tiempo extra de desarrollo. Esperamos conocer más detalles de la nueva entrega de la saga en breve. ✱

ESTÁN DENTRO

A DÍA DE HOY SE HAN CONFIRMADO 22 PERSONAJES. ESTE ES EL ELENCO ACTUAL DE LUCHADORES

Team Hero
Shun'ei
Meitenkun
Benimaru Nikaido

Team Sacred Treasures
Kyo Kusanagi
Iori Yagami
Chizuru Kagura

Team Fatal Fury
Terry Bogard
Andy Bogard
Joe Higashi

Team Orochi
Yashiro Nanakase
Shermie
Chris

Team Art Of Fighting
Ryo Sakazaki
Robert Garcia
King

Team Ikari
Ralf Jones
Clark Still
Leona

Y además...
Mai Shiranui
Yuri Sakazaki
Blue Mary
K'

GUÍA DEFINITIVA

THE LEGENDARY AXE

ES POSIBLE QUE LOS LECTORES EUROPEOS NO RECONOZCAN ESTE JUEGO, PERO LA AUDIENCIA ESTADOUNIDENSE SEGURAMENTE NO TENGA DUDAS. LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS ERAN OMNIPRESENTES EN 1989, PERO THE LEGENDARY AXE TIENE EN SU HABER EL SER UNO DE LOS MÁS RECONOCIDOS COMO TÍTULO DE LANZAMIENTO DE TURBOGRAFX-16. Y ES MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE RASTAN.

TEXTO DE **JOHN SZCZEPANIAK**



Los lectores de Europa conocerán la PC Engine de NEC y Hudson. Lo que quizás sea menos conocido es que TurboGrafx-16, su equivalente estadounidense, tuvo un enorme seguimiento, cobertura en revistas y un calendario de lanzamientos personalizado para su mercado. Curiosamente, no hay un consenso sobre el día exacto del lanzamiento de la TurboGrafx-16 y sus primeros juegos, pero en algún momento entre agosto y noviembre de 1989 llegó a las tiendas con el siguiente catálogo de lanzamientos: *Alien Crush*, *Blazing Lazers*, *China Warrior*, *Dungeon Explorer*, *Keith Courage In Alpha Zones*, *R-Type*, *Victory Run* y *Vigilante*. En esa lista también estaba *The Legendary Axe* (en adelante *TLA*), que iba a llegar entre finales de agosto y principios de septiembre. Y como estamos a punto de mostrar, fue un escaparate fenomenal para el nuevo hardware de NEC.

La versión japonesa de *TLA* para PC Engine, conocida como *Makyou Densetsu*, apareció un año antes, el 23 de septiembre de 1988. En muchos sentidos *TLA* ejemplifica esa época maravillosa de la generación de los 16 bits, cuando un pequeño equipo japonés podía producir un juego que terminaría siendo aclamado internacionalmente, compitiendo y triunfando en el mercado mundial, pero permaneciendo fuera de los grandes focos. Y es que no solo no hay consenso sobre su fecha de lanzamiento en EE.UU., sino que existen reseñas contradictorias sobre qué empresa realmente lo creó. La *Wikipedia* japonesa afirma que fue Aicom, y parte de su personal trabajó más tarde en lanzamientos acreditados de Aicom, pero en el juego en sí, en el manual, en las revistas y en muchos sitios web solo citan a 'Victor Musical Industries'.

El equipo era pequeño, de apenas nueve personas; dos de los programadores duplicaron tareas como los únicos probadores acreditados. Otros que participaron, sin embargo, no pueden certificar su participación en otros proyectos más allá de los años 90. El diseñador principal, por ejemplo, Tokuhiro Takemori, trabajó anteriormente en *RoboWarrior* para Hudson y luego creó en 1989 el verdadero sucesor de *TLA*, *The Astyanax*, para recreativas. Más tarde hizo *Avenging Spirit* y finalmente desapareció. El co-diseñador Keisuke Abe se enfrascó después en la franquicia *Bonk* con la que saltaría a la fama. El programador, Mamoru Shiratani, formaría parte con la pseudo-secuela de *TLA* y firmaría múltiples trabajos durante las siguientes décadas. El compositor Jun Chikuma

» [PC Engine] La jungla es exuberante y acogedora pero ve despacio: la victoria requiere ser metódicos.



hizo un buen trabajo al conseguir que la banda sonora de *TLA* fuera casi tan memorable como la de *Castlevania*, y luego firmaría la música de [aparentemente] cada entrega de *Bomberman*. El resto del personal son como cenizas que se llevó el viento.

Cuando *Makyou Densetsu* aterrizó en septiembre de 1988, PC Engine había salido en Japón apenas un año antes y su catálogo de juegos era sorprendentemente raquítico. Había menos de 20 títulos disponibles y desafiamos a cualquier lector a afirmar que más allá de *R-Type* o *Alien Crush* hubiera alguno especialmente bueno. A pesar de llenar un vacío, la recepción de *TLA* en las revistas japonesas fue dispar: *Famitsu* puntuó 7/7/7/5 (26/40), con uno de los críticos claramente cabreado; aunque publicaron una preview de dos páginas en el número 54 anterior. En *PC Engine Fan* obtuvo una puntuación de 21/30, lo cual está bien, pero no se acercaba a las alabanzas que se encontraría en EE.UU.. La reacción de Japón puede parecer sorprendente hasta que te das cuenta de que 1988 seguía dentro de la era Famicom: *Dragon Quest III* se ganó el corazón de todo el país ese mismo año, mientras que las consolas rivales apenas comenzaban a desafiar la hegemonía de Nintendo. Aunque para ser justos, *Famitsu* también puntuó el port de *Bionic Commando* para Famicom con un 26/40.

Aproximadamente un año después, *TLA* se traduciría al inglés y disfrutaría de muchos elogios en su lanzamiento para TurboGrafx-16. *Electronic Gaming Monthly* (*EGM*) lo puntuó con un espectacular 9/8/8/8, con Ed Semrad y Jim Allee afirmando que era lo que debería haber sido *Rastan*; *EGM* puntuó el port para Master System de *Rastan* con un escaso 6/6/6/6 en la página anterior. *TLA* fue el juego con mayor puntuación. En diciembre, *EGM* votó a *TLA* como el mejor juego del año en TurboGrafx-16; *Ninja Gaiden* fue el ganador en la categoría de Nintendo;



» [PC Engine] El nivel inicial es curioso porque estos pozos no te matan, sino que terminas cayendo en algunas cavernas.



» [PC Engine] Hay un ítem de poder oculto detrás de las rocas que parecen cuernos de demonio [de metal pesado].



» [PC Engine] Estos enemigos subterráneos se llamaban Amoebas [en el manual de EE.UU.], y Ultra Iguana en Japón.



» [PC Engine] Un poco a la izquierda de este nómada azul, puedes bajar a un nivel inferior para descubrir cristales y una vida extra.



» [PC Engine] Estos osos grises son como el jefe de la zona 1.

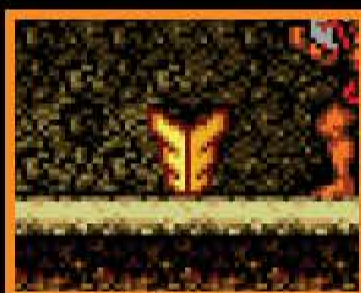
POTENCIA TU AVENTURA

DESTROZA LAS ESTATUAS JAGU Y CONSIGUE POWER-UPS



POWER SUPPLY

Aumenta el poder de ataque. Recoge cuatro para conseguir la máxima cantidad posible; cada vez que mueres, pierdes potencial de ataque.



LAS ALAS

Estas alas aumentan la velocidad de ataque con tu hacha: lenta, media y rápida. Aunque si atacas con la máxima potencia te va a dar prácticamente igual.



LIFE RECOVER

Hay tres niveles de life recovery dentro del juego: la pequeña recupera una unidad, la grande [y verde] tres y la del círculo rosa llega hasta las siete.



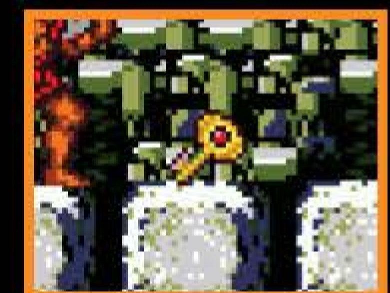
CRISTAL DE PUNTOS

El rojo añade 1.000 puntos a tu marcador. El azul sube hasta los 5.000 y al llegar a los 30.000, además nos hacemos con una vida extra.



VIDA EXTRA

Esta pequeña figura representa "el ello como parte del aparato psíquico freudiano junto al yo y el super-yo". Pero vamos, es una vida extra y ya está.



LA LLAVE

Es muy rara y aleatoria. Solo puedes encontrar una de estas llaves cada vez y abre las cataratas donde se hacen visibles nuevas estatuas Jagu.









LOS JEFAZOS

BUENA SUERTE, ESTOS JEFES LUEGO SE CONVIERTEN EN ENEMIGOS REGULARES



TARÁNTULA GIGANTE

Este mini-jefe es opcional y aparece en la portada del juego japonés y americano. Gracias a ella puedes conseguir el primer power supply.

CÓMO DERROTARLA:

Tienes que saltar y atacar en ese momento. Las telarañas puedes evitarlas con el hacha y si la golpeas mucho, va perdiendo patas.



DEMONIO GIGANTE

En Japón se llamaba 'Maneki Guma', que significa oso, aunque en el manual de EE.UU. los llaman demonios debido a que se combinan con "akuma".

CÓMO DERROTARLO:

¡Luchas contra dos! Puede que ganes sin el potenciador de la Tarántula, pero es mejor llegar con el máximo poder. Intenta maniobrar hacia un lado.



ROCA GIGANTE

No la confundas con la roca marrón que aparece un poco antes. ¡Esta es verde brillante y aparentemente está poseída por lo que te sigue a todas partes!

CÓMO DERROTARLO:

No la golpees cuando se acerque. Usa la vid e intenta atacarla mientras se aleja. Cuando se convierta en una roca normal... ¡sigue golpeándola!



AQUA LUNG

Es el primer jefe realmente complicado... hasta que te aprendes su patrón y se hace bastante sencillo matarlo sin perder demasiado poder.

CÓMO DERROTARLO:

Es poco probable que te alcance mientras te agachas, ¡así que mantente agachado! Quédate al borde de la pantalla y evita las bolas de fuego.



CAVERNÍCOLA

Son solo dos hombres de las cavernas dentro de una arena cerrada, aunque técnicamente es un mini escenario que podéis identificar como la Zona 4A.

CÓMO DERROTARLO:

Luchaste contra uno de estos tipos en la cascada del nivel anterior (o tal vez contra dos si pasaste corriendo). ¡Ahora es un ataque en pinza!



PUNJABBI

Así los define el manual del juego en EE.UU., dos jefes que van armados con cascos y jabalinas que lanzan a sus enemigos. En Japón los llaman Gous.

CÓMO DERROTARLOS:

Muévete a la izquierda y ataca con carga completa al de la izquierda. El jefe de la derecha permanecerá en su área. Nunca pelees contra los dos a la vez.



JAGU (PRIMER ASPECTO)

Las guías se refieren a él como un "Panda", pero en los manuales nombran a esta criatura con problemas de sobrepeso y tres ojos como Jagu.

CÓMO DERROTARLO:

Sus bolas de fuego no desaparecen por sí solas, así que golpéalas a todas. Carga tu hacha y zúrrale para dañarle justo después de que se teletransporte.



JAGU (ASPECTO COMBINADO)

Justo antes de la pelea puedes ver a este super-jefe correr por la pantalla y luego absorber a otros enemigos para acabar transformado en... esto.

CÓMO DERROTARLO:

Por suerte solo tiene un ataque: ¡saltar mientras intenta alcanzarte con la pierna! Muévete cuando salte alto y ataca solo con tu hacha cargada.

▶ *Wonder Boy III* lo fue en el ecosistema Sega; mientras que el vencedor absoluto fue la conversión de *Ghouls 'N Ghosts* para Mega Drive. El número 13 de *VideoGames & Computer Entertainment* también le nombró 'Juego del año 1989'. En la página 45 se enorgullecía de mostrarlo y ocupaba un lugar destacado: los editores de *VG&CE* estaban enamorados de su calidad de 'next-gen' y afirmaron que "superó a todos los demás contendientes". Esto no es una hipérbole si se considera que la mayoría de los otros ganadores de aquel año fueron de NES, con *Teenage Mutant Ninja Turtles, A Boy And His Blob, Mega Man 2* y *Zelda II* copando sus respectivas categorías. *Ghouls 'N Ghosts* de Mega Drive también se llevó el premio a la mejor conversión arcade.

Hasta ahora hemos mencionado tres veces a *Rastan*, el arcade de plataformas de acción de Taito de 1987, que se basaba en gran medida en el Conan de Robert E. Howard. Vale la pena señalar que *TLA* era tan parecido a *Rastan* como lo era respecto a *Rygar, Black Tiger* y otros muchos similares. Tal vez por eso no es de extrañar que obtuviera una alta puntuación y ganara elogios como GOTY.

Si nos hemos tomado tanto tiempo para describir el juego en sí, es porque *TLA* se disfruta mejor contemplando el contexto que permitió su desarrollo. Hoy en día el juego está casi olvidado, nunca se volvió a lanzar en plataformas digitales como Wii, se pasó por alto en el catálogo de PC Engine Mini y es inaccesible a menos que tengas la HuCard original o tires de emulador. Triste ironía, ya que la emulación es una mala forma de experimentar *TLA*: se trata de un juego de plataformas de acción que exprime tu habilidad, y romperlo con 'savegames' termina con la magia de su diseño y su enorme dificultad.

TLA tiene un sorprendente nivel de profundidad y matices, especialmente en comparación con juegos similares lanzados a la vez. La mecánica principal gira en torno a la recopilación de ítems (Power Supply) que iluminan las cuatro ranuras en lo alto de la pantalla y que nos inyecta hasta cinco niveles de fuerza de ataque. Si no recogemos nada, el poder del personaje permanece al mínimo. El medidor se recarga rápidamente, pero al mover el arma se agota completamente.

Los recién llegados encuentran difícil *TLA* porque el impulso es golpear a lo loco, pero es mejor calmarse y dejar que el medidor de potencia se cargue para utilizar movimientos lentos y contundentes. Un enemigo que necesite múltiples golpes con potencia cero puede necesitar solo uno con media barra. Si entras en pánico y mueres, tu indicador se reduce en un cuarto (es como *Gradius*: debes recolectar potenciadores y luego jugar con cuidado).

A menudo, el progreso está restringido por barreras que son como rompecabezas que requieren paciencia y observación de los enemigos. Por eso *TLA* es carne de guías (una se lanzó en Japón). Incluso tiene un laberinto que no es demasiado complicado, pero mucho más de lo que solía ser otros juegos de TurboGrafx-16 de entonces.

¿Recuerdas aquel catálogo de "lanzamiento" que hemos mencionado al principio? *China Warrior, Keith Courage* y *Vigilante* son experiencias similares pero menos profundas. Es posible que *TLA* no tenga la mecánica de los juegos de rol de mundo abierto como *Battle Of Olympus*, pero el combate más refinado y su exploración 'light' lo elevaron por encima del resto. El caso es que si bien *TLA* sería reemplazado por juegos más ambiciosos con un hardware más potente, aún permanece como un hito histórico para un cierto grupo de estadounidenses. Fue, sin duda, el juego que definió su 1989. ✱



» [PC Engine] Esto es lo que querías ver, ¿a que sí?: un golpe con el hacha en sus partes inguinales. ¡Malditos asquerosos!



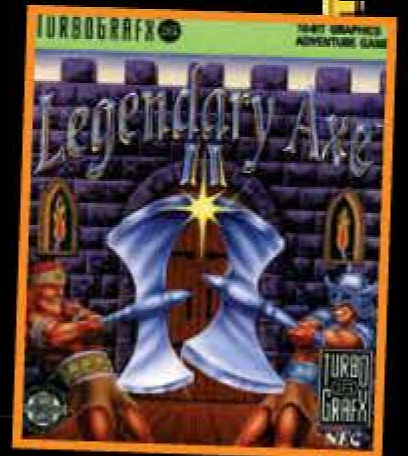
» [PC Engine] Para superar el laberinto tienes que descender por estas zonas: 5E a 5I, 5L a 5T, 5U a 5O, luego 5P a 5Q y... ¡al jefe!



» [PC Engine] Sí, te hemos arruinado el final del juego, pero en los 90 hacíamos igual y nadie nos acusaba de hacer SPOILERS.

UNA SECUELA NO SECUELA

IGNORA EL NOMBRE, LA VERDADERA SECUELA ES OTRA



¿Es *Legendary Axe II* la continuación de *The Legendary Axe*? El nombre dice que lo es, y los dos comparten al programador, Mamoru Shiratani, pero, ¿lo es de verdad? Contrariamente a la evidencia, los dos no están relacionados y la verdadera secuela de Tokuhiro Takemori es *The Astyanax* para recreativos. En Japón, el original fue *Makyou Densetsu* (Demon Realm Legend) y la secuela de PC Engine, *Ankoku Densetsu* (Dark Legend), con anuncios que indicaban claramente que se trataba de una continuación. Tenía algunas buenas ideas: los enemigos morían de diferentes formas según cómo los ataques; tienes un arma secundaria para arrasar toda la pantalla, etc. La traducción en EE.UU. eliminó el "The" y añadió números romanos. Sin embargo, los medios no se dejaron engañar y criticaron la diferencia, tanto en apariencia como en mecánicas de juego. Y es que podría ser la secuela de *Rastan*, *Rygar* o cualquier otro.

La verdadera secuela es *The Astyanax* y no solo "espiritualmente". Jugarlo durante unos minutos revela que los dos son casi idénticos: la física, los escenarios, los enemigos, la animación del hacha, los proyectiles, las estatuas con potenciadores, el indicador de poder de ataque... todo es significativamente parecido.

Ignora el port para NES de *The Astyanax*: es a la recreativa lo mismo que *Legendary Axe II* a *The Legendary Axe*.





» [Arcade] Los personajes más difíciles pueden agarrar pilares y tirarlos para causar mucho daño.

35 AÑOS DE UNA SAGA IMPRESCINDIBLE

METRO



EN 1986, NINTENDO LANZÓ EN JAPÓN METROID PARA FAMICOM DISK SYSTEM. EN AQUEL MOMENTO, GUNPEI YOKOI, EL GENIO DETRÁS DE AQUEL TÍTULO, IGNORABA QUE ACABA DE CAMBIAR EL DEVENIR DE LOS VIDEOJUEGOS PARA SIEMPRE. ESTA ES LA HISTORIA DE LA GRAN SAMUS ARAN, LA CAZARRECOMPENSAS MÁS LETAL DE TODA LA GALAXIA.

TEXTO DE DAVID ALONSO

Cuando pensamos en las grandes series de Nintendo, a todos se nos vienen a la cabeza los nombres de *Zelda*, *Mario* o *Pokémon*. Sin embargo, para la gran mayoría de amantes de los juegos de la Gran N hay otro título que acude inevitablemente a sus mentes al repasar las grandes joyas de la compañía. Hablamos, claro está, de *Metroid*, la increíble saga espacial que tantas alegrías nos ha dado y que este año celebra su 35 aniversario.

Con 11 juegos a sus espaldas, más el inminente y prometedor *Metroid Dread* a la vuelta de la esquina, los inicios de *Metroid* se remontan a principios de los 80, cuando Nintendo buscaba dotar de un gran éxito a su flamante Famicom Disk System, el accesorio para NES que nunca salió de Japón. Para ello, confió en su equipo R&D1 (Research & Development 1), fundado a finales de los 70 por el presidente de la compañía, Hiroshi Yamauchi, y liderado por el mítico Gunpei Yokoi. El máximo responsable de las exitosas Game & Watch y mentor de Shigeru Miyamoto cedió la dirección del proyecto a Satoru Okada, quien junto a nombres de la talla de Yoshio Sakamoto, Makoto Kanoh o Hiroji Kiyotake empezaron a trabajar en una ambiciosa idea: crear un título que se alejara de lo visto en el bombazo del momento, *Super Mario Bros.*, dotándole de un estilo de juego único y de una ambientación mucho más oscura y con una fuerte inspiración en películas como *Alien*.

Así, y de la contracción de las palabras "metro" (por los escenarios subterráneos) y "android" (en honor a la armadura robótica de Samus), el 6 de agosto de 1986 aterrizaba en Japón *Metroid*, un título que, pese a redefinir la acción no lineal y disponer de un aspecto impactante, vio lastradas sus ventas por salir exclusivamente en formato disco para Famicom Disk System. Por suerte, más adelante Nintendo creó una versión en cartucho, en la que la opción de grabar la partida fue sustituida por un sistema de passwords, convirtiéndose en un éxito instantáneo en Occidente: más de 2,7 millones de personas descubrieran su apasionante trama.

La historia de *Metroid* arranca con la creación de la Federación Galáctica, un gobierno formado por representantes de un gran número de mundos civilizados. Esta unión, que dio paso a una época de grandes avances y prosperidad, se vio truncada por los constantes ataques de los Piratas Espaciales, una avanzada raza interestelar plenamente dedicada al saqueo de otras civilizaciones. Durante años, la Policía Federal Galáctica luchó intensamente por mantenerlos a raya, pero todo cambió cuando los Piratas Espaciales descubrieron a los metroides, una enigmáticas formas de vida flotantes capaces de adherirse a otros organismos y absorber su energía, habilidad que los Piratas pretendían aprovechar para convertirla en terribles armas biológicas.

METROID

■ **LANZAMIENTO:** 1986 ■ **CONSOLA:** Famicom Disk/NES
■ **DESARROLLADORA:** Nintendo

La primera entrega de Metroid no inventó los juegos de avance no lineal, pero explotó sus posibilidades como nunca antes. En esta aventura de acción en 2D Samus recorría un gran número de áreas del planeta Zebes, hábilmente interconectadas entre sí, mientras saltaba y se enfrentaba a de enemigos de lo más variado. En un primer momento, la cazarrecompensas solo contaba con la ayuda de su armadura y de un rayo de poder contenido, pero pronto descubría nuevas mejoras, como la Morfosfera, que le permitía rodar para acceder a lugares estrechos o el Súpersalto, necesario para alcanzar zonas elevadas. Por supuesto, su capacidad de ataque también crecía con armas como las bombas, el Rayo de Hielo o los misiles, infalibles contra los metroides. Esta fórmula de regresar sobre nuestros pasos para tomar nuevos caminos usando las habilidades obtenidas no solo funcionó a la perfección, sino que sirvió para sentar las bases de la saga e -incluso- dar nombre al género "Metroidvania", tan popular en nuestros días, y resultado de unir los títulos Metroid y Castlevania. Todo un clásico tan divertido como atemporal.



» La exploración libre de unos geniales escenarios interconectados fue una de las claves del juego.



» Los combates eran el complemento perfecto para la exploración, y estaban muy bien resueltos.

METROID II: RETURN OF SAMUS

■ **LANZAMIENTO:** 1991 ■ **CONSOLA:** Game Boy
■ **DESARROLLADORA:** Nintendo

El estreno de Samus en Game Boy mantuvo la fórmula del primer juego, pero la potenció en un gran número de apartados. En esta ocasión teníamos por delante 9 intensas zonas que transcurrían en los cavernosos escenarios del planeta SR388, donde la exploración y la acción volvían a ser la clave. Además de las habilidades que ya conocíamos, la cazarrecompensas conseguía mejoras para su traje que aumentaban su energía o su reserva de misiles, y también nuevas armas, como el Rayo Múltiple o el imponente Rayo de Plasma, capaz de atravesar las superficies más duras. Respecto a sus capacidades de exploración, los añadidos más destacables fueron la inclusión de la Aracnosfera, una mejora que permitía a Samus trepar en todas direcciones mientras se encontraba en modo Morfosfera, y del Salto Espacial, con el que podía saltar continuamente en el aire. En esta entrega los combates subieron de intensidad gracias a la presencia de los distintos grados evolutivos de los metroides, siendo los de tipo Omega realmente duros de roer. Por suerte, la inclusión de estaciones de guardado nos hacía las cosas un poco más fáciles sencillas a la hora de alcanzar el final de la aventura, todo un inolvidable reto que vivimos en compañía de nuestra querida Game Boy.



» En su salto a Game Boy, Metroid no solo consiguió mantener su esencia, sino que la potenció intensamente.



» Los diferentes grados evolutivos de los metroides nos ponían las cosas aún más difíciles en esta continuación.

En ese preciso momento arranca la trama del primer *Metroid*, cuando la Federación Galáctica reclama a Samus Aran: la cazarrecompensas más poderosa de toda la galaxia.

Nacida en la colonia terrestre K-2L, Samus perdió a sus padres a los 3 años de edad a causa de un devastador ataque de los Piratas Espaciales. Por suerte, Los Chozo, una raza con rasgos similares a los pájaros, decidieron acogerla y llevarla a su planeta, Zebes, donde, además de entrenarla para convertirse en una gran guerrera, le insertaron su propio ADN, dotándola de una inigualable resistencia y capacidades físicas, y le obsequiaron con su icónica armadura cibernética.

Al alcanzar la edad adulta, Samus se unió a la Policía Federal y, ahora, tenía por delante su misión más importante hasta la fecha: viajar hasta el planeta Zebes, convertido ahora en una importante base de los Piratas Espaciales, para destruir para siempre la amenaza de los metroides. De este modo, en el primer juego, Samus se infiltra en la base y, tras acabar con un gran número de enemigos, incluidos Kraid, una gigante criatura, y Ridley, un temible Dragón Espacial, acaba venciendo a Cerebro Madre, para finalmente destruir por completo la base pirata.

Tras este intenso final, la historia de Samus continuaría en *Metroid II: Return of Samus*, lanzado en Game Boy en 1991 en Japón y Estados Unidos, y en Europa el 21 de mayo de 1992. En su salto a la consola portátil de Nintendo, la cazarrecompensas mantendría el estilo de juego del título original, pero le añadiría numerosas mejoras. como la posibilidad de guardar la partida, así como un gran número de nuevas



METROID

SUPER METROID

■ **LANZAMIENTO:** 1994 ■ **CONSOLA:** Super Nintendo
■ **DESARROLLADORA:** Nintendo



» El robo de la larva de metroide por parte de Ridley daba inicio a una de las mejores aventuras de SNES.



» La inclusión de un mapa nos facilitaba la exploración y, además, se mantuvo en entregas posteriores.

La gran potencia de SNES permitió a Nintendo no solo crear la entrega más grande, rompedora y espectacular de Metroid hasta este momento, sino marcarse uno de los mejores títulos del catálogo de la consola de 16 bits. Super Metroid fue un título casi perfecto, que mantenía el estilo de sus predecesores, pero que lo potenciaba y mejoraba hasta límites insospechados. Además del importante salto en plano gráfico y sonoro, esta nueva entrega introdujo un enorme número de novedades realmente interesantes, como la presencia de un mapa que nos facilitaba la exploración o la inclusión de un menú de inventario, que nos permitía combinar diferentes armas. En el plano jugable, Super Metroid alcanzó la excelencia en lo que a diseño de su mundo abierto se refiere, y lo aderezó de forma magistral con nuevas armas y habilidades para Samus. Entre ellas, cabe destacar la posibilidad de disparar en diagonal, el uso de la aceleración o el visor de Rayos X, gracias al cual podíamos ver a través de las paredes. Sin duda, se trata de un juego único y que, a día de hoy, sigue siendo uno de los máximos exponentes del género.



▶ habilidades y enemigos. En esta ocasión, la misión encargada a Samus por la Federación Galáctica era aún más difícil si cabe: tras la pérdida de varias naves enviadas al planeta SR388, la Federación pide a Samus que viaje a aquel inhóspito lugar, plagado de metroides, con el fin destruirles para siempre.

Durante su exploración del planeta, Samus se topa con multitud de enemigos que le ponen las cosas realmente complicadas, en especial los metroides en sus distintas formas evolutivas: Alfa, Gamma, Beta y Omega, a cada cual más duro que el anterior. Tras conseguir alcanzar el centro del planeta, Samus se enfrenta a la Reina Metroide, la criatura responsable de dar vida a los huevos metroid, a la que derrota en un épico combate, poniendo así fin a su misión. Sin embargo, en el último momento, una larva metroid nace junto a Samus, considerándola su madre, por lo que la cazarrecompensas, al considerarla inofensiva, decide llevárselo a la Academia de Ciencia Espacial de la Federación para su estudio.

Esta nueva parte de la trama, que pudimos revivir en 2017 gracias a *Metroid: Samus Returns*, la reinvención de *Metroid II* para 3DS, siguió su curso en *Super Metroid*, la tercera entrega de la saga y la primera en llegar a SNES en 1994.

La historia de este juego arrancaba justo al final del anterior, con los científicos de la Colonia Espacial Ceres estudiando la larva de metroide recuperada por Samus y descubriendo que sus propiedades podían ser beneficiosas para la humanidad. Por desgracia, una llamada de auxilio procedente de Ceres obliga a Samus a



regresar rápidamente, descubriendo que Ridley había robado la cápsula que contenía el metroid. Después de un intenso combate, el viejo enemigo consigue escapar al planeta Zebes, no sin antes provocar la destrucción de la estación de Ceres, de la que Samus logra escapar por los pelos.

En su regreso a Zebes, la cazarrecompensas descubre que la base pirata ha sido reconstruida, por lo que decide recorrerla por completo con el fin de terminar una vez más con la amenaza. Fiel a su estilo, Samus explora a fondo el laberíntico lugar y derrota a los enemigos más temibles hasta la fecha, como Kraid, Ridley o Phantoon, una terrorífica entidad espectral.

Finalmente, Samus se mide con Cerebro Madre en una batalla inolvidable, y que tiene como colofón el momento en el que la larva de metroid entra en escena y se sacrifica para ayudarla a conseguir la victoria y, de paso, la destrucción total del planeta Zebes.

La última parte de la historia que conocemos hasta la fecha se nos relata en *Metroid Fusion*, que llegó a Game Boy Advance en 2002, y cuyo punto de inicio es la infección de Samus con el parásito X en el planeta SR388. Este parásito,



» Los encuentros con SA-X (Samus Aran X) eran una de los momentos más impactantes de toda la aventura.



» Samus "aprendió" a asirse a las cornisas en este juego. ¡Muy útil!

METROID FUSION

■ **LANZAMIENTO:** 2002 ■ **CONSOLA:** Game Boy Advance
■ **DESARROLLADORA:** Nintendo

La presencia de los parásitos X no solo nos enfrentó a un nuevo tipo de enemigo, sino que también sirvió para que Samus adquiriera la capacidad de absorber la energía de estas criaturas gracias, en gran medida, a su Traje de Fusión. Esta nueva habilidad nos vino de perlas a la hora de explorar los laberínticos escenarios de los Laboratorio Espaciales Biometrox, donde por primera vez contamos con la ayuda de "Adam", un ordenador personal que nos guiaba entre los diferentes objetivos. Una vez más, la exploración y la acción más intensa se fundieron en Metroid Fusion, un título que a pesar a ser bastante continuista supo introducir las suficientes mejoras y novedades para llevar a la saga un paso más lejos. Por ejemplo, en este título Samus estrenó su habilidad de asirse a las cornisas, así como los Misiles de Difusión, un tipo de munición para su cañón que resultaba realmente efectiva contra grandes grupos de enemigos. Todas estas novedades, unidas a un gran número de enfrentamientos contra durísimos jefes finales y a la maestría habitual de la saga en el diseño de niveles, convirtieron a Metroid Fusion en uno de los mejores juegos del catálogo de GBA. Por fin, dentro de muy poco, continuaremos su historia en *Metroid Dread*.

que tiene la capacidad de clonar seres orgánicos, deja a Samus al borde de la muerte, pero la inoculación de una vacuna creada a partir de la larva de metroide logra tanto su recuperación como su inmunidad al parásito X. De esta manera, Samus viaja a los Laboratorios Espaciales Biometrox para investigar lo sucedido, donde se topa con SA-X, un parásito X que la ha copiado.

Dotada de una gran inteligencia, SA-X hace todo lo posible por acabar con Samus, quien finalmente logra derrotarla y poner en funcionamiento el sistema de propulsión de los laboratorios espaciales. Sin embargo, poco después la cazarrecompensas es atacada por un metroide Omega, al que vence justo antes de lograr escapar en su nave, momento que aprovecha para reflexionar sobre toda la información que ha descubierto en la estación de B.S.L., como las investigaciones de la Federación Espacial con los metroides o algunas de las características únicas del parásito X, todo ello mientras observa la colisión de la estación contra el planeta SR388, provocando su destrucción y desobedeciendo las órdenes de la Federación.



» El salto gráfico respecto al original para NES fue evidente, y el juego tenía un aspecto espectacular.



» Las nuevas zonas introducidas en exclusiva para esta entrega se fundían a la perfección con las originales.

METROID: ZERO MISSION

■ **LANZAMIENTO:** 2004 ■ **CONSOLA:** Game Boy Advance
■ **DESARROLLADORA:** Nintendo

En 2004, Nintendo decidió reimaginar la primera entrega de Metroid y adaptarla a los tiempos actuales, lo que desembocó en Metroid: Zero Mission para GBA. Por suerte, lejos de ser un simple remake con gráficos remozados, este título supo diferenciarse para, aún manteniendo la esencia del original, sentirse como una experiencia totalmente nueva. La historia se mantenía, por lo que de nuevo viajábamos al planeta Zebes para enfrentarnos a Cerebro Madre, pero el camino hasta nuestro objetivo final era muy distinto. Para empezar, se realizaron importantes ajustes tanto en el sistema de control como en la dificultad, logrando así un avance más orgánico y progresivo. Además, el juego añadió un buen número de nuevas zonas, que se enlazaban a la perfección con los escenarios clásicos, y en los que era una gozada disfrutar de las enormes habilidades de Samus. Y es que, en esta reimaginación, Samus conservó muchas de las armas y mejoras de otros juegos, como por ejemplo el agarrre o el Salto Espacial, además de estrenar nuevos "gadgets", como el Traje Zero. Como colofón, si terminábamos el juego en dificultad normal desbloqueábamos una versión del original en NES.





METROID: SAMUS RETURNS

■ **LANZAMIENTO:** 2017 ■ **CONSOLA:** Nintendo 3DS
■ **DESARROLLADORA:** MercurySteam

13 años después del lanzamiento de Metroid: Zero Mission, Nintendo volvió a reimaginar otro juego de la saga. En esta ocasión se trató de su segunda entrega, que llegó a 3DS bajo el nombre de Metroid: Samus Returns. Desarrollado por el estudio español MercurySteam, en este título regresamos a un planeta SR388 más espectacular y colorido que nunca. Por suerte, los cambios no se quedaron solo en lo estético, y Metroid: Samus Returns aprovechó al máximo las capacidades de 3DS para regalarnos un auténtico juegazo. Además de nuevas zonas, esta entrega añadió un utilísimo mapa, que podía consultarse fácilmente en la pantalla inferior de la portátil, y un buen número de añadidos en el apartado jugable. Los más destacados fueron un sistema de apuntado libre en cualquier dirección, un contraataque que nos permitía dejar a los enemigos expuestos si lo ejecutábamos en el momento adecuado y, por último, las habilidades Aeion, 4 nuevos poderes ligados a una barra de energía que convertían a Samus en una auténtica máquina de combatir. Todo ello, aderezado con una ambientación única, volvió a erigir a Metroid como uno de los máximos baluartes de su "casa", en este caso, 3DS.



» El avance siempre era lateral, pero sus gráficos 2.5D le otorgaban una gran sensación de tridimensionalidad.



» El disparo libre, que permitía apuntar en cualquier dirección, fue uno de los grandes aciertos de esta entrega.

Esta es, a grandes rasgos, la historia de la saga clásica de *Metroid*, que continuará el 8 de octubre con el lanzamiento de *Metroid Dread* en Switch. La llegada de esta nueva entrega supondrá, según sus creadores, el final del arco argumental de la trama que se inició hace 35 años, pero eso no supondrá, ni mucho menos, el final de la serie, aunque tendremos que esperar a la salida del título desarrollado por Nintendo y MercurySteam para conocer algo más sobre qué derroteros tomará la vertiente 2D de *Metroid*, una que esperemos continúe muchos años más deleitándonos con su increíble calidad y apasionante historia. De hecho, y como habéis podido comprobar, en este reportaje nos hemos centrado en la historia de los juegos en 2D de la saga, cuyo arco argumental culminará *Metroid Dread*, pero el universo de Samus Aran es mucho más profundo y rico, por lo que no queremos perder la ocasión de recordar también su línea *Prime*, compuesta por los geniales *Metroid Prime, Metroid Prime 2: Echoes* y *Metroid Prime 3: Corruption*, y cuya siguiente iteración, *Metroid Prime 4* (nombre provisional) llegará próximamente a Switch. A ellos hay que sumar spin-offs como *Metroid Prime: Federation Force* o *Metroid Prime Pinball*, así como *Metroid: Other M*. Todos ellos hicieron que nuestro amor por la gran Samus Aran dure ya más de 35 años. Toda una vida. ★

SAMUS ARAN REGRESA POR TODO LO ALTO EN SWITCH

METROID™ DREAD

DESDE QUE EN 2002 METROID FUSION NOS DEJARA CON LAS GANAS DE CONOCER EL FUTURO QUE LE AGUARDABA A LA GRAN SAMUS ARAN, HEMOS ESTADO SOÑANDO CON UNA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA. AHORA, ESE SUEÑO ESTÁ A PUNTO DE HACERSE REALIDAD GRACIAS SWITCH Y MERCURYSTEAM. LA CAZARRECOMPESAS MÁS LETAL DE LA GALAXIA ESTÁ DE VUELTA. ¡Y DE QUÉ MANERA!

DE RETROGAMER PARA NINTENDO

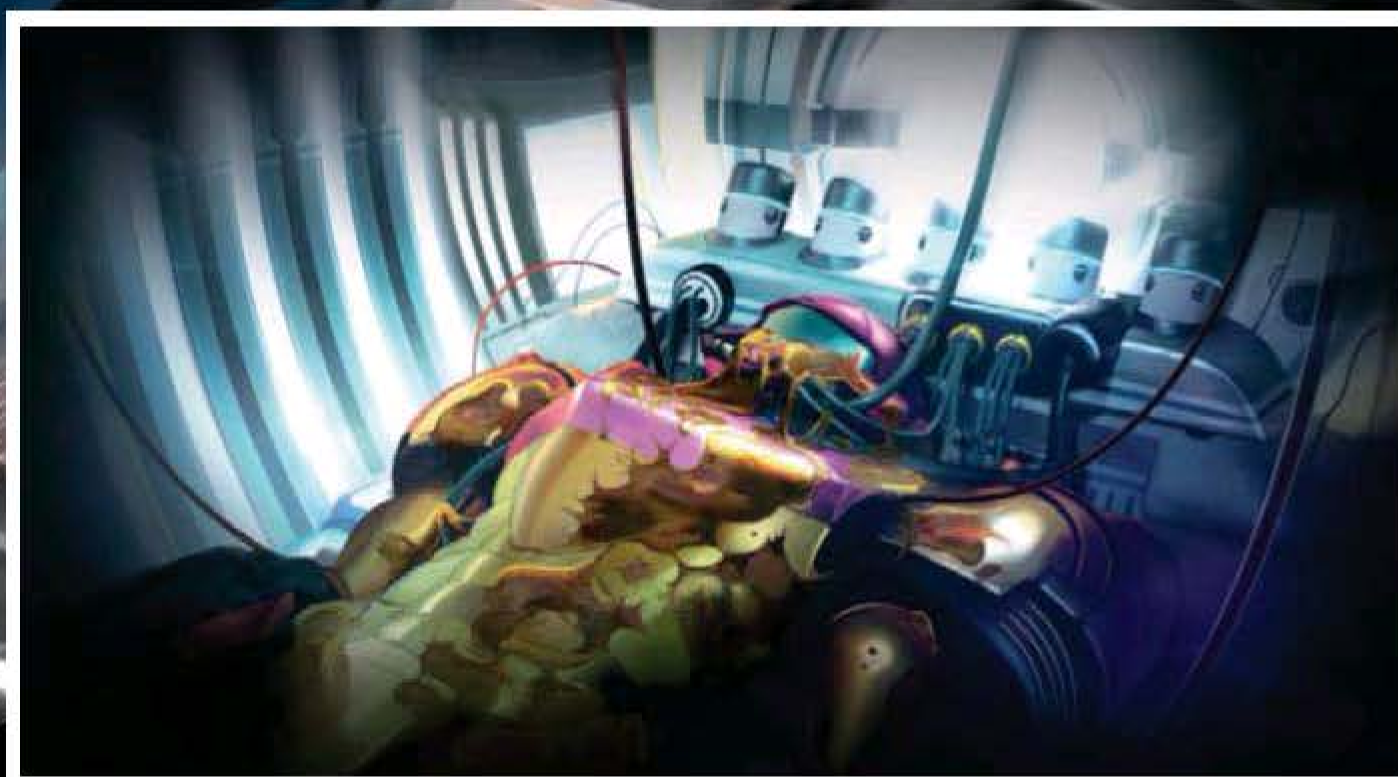
Llevábamos nada menos que 19 años esperando este momento y, por fin, el próximo 8 de octubre Nintendo lanzará *Metroid Dread* en Switch, la nueva entrega en 2D de la mítica saga que culminará los acontecimientos que vivimos en 2002 en *Metroid Fusion*. Y, por lo que hemos visto hasta ahora, todo apunta a que el regreso de Samus Aran vendrá acompañado de su aventura más grande, ambiciosa y espectacular en sus 35 años de vida, algo que, tratándose de una saga del calado y de la inmensa calidad de *Metroid*, es mucho decir.

La sorpresa saltó durante el pasado E3, cuando Nintendo presentó un espectacular tráiler del juego al que siguieron unas interesantísimas declaraciones de Yoshio Sakamoto, uno de los principales responsables de la serie. El diseñador aseguró, entre otras cosas, que este nuevo título pondrá fin al arco argumental clásico, el que relata el extraño vínculo entre Samus y los metroides, y que la elección de la palabra "Dread" (terror en inglés) hace referencia a algo terrorífico que ataca sin piedad a la cazarrecompensas.

Para vivir en nuestras carnes esta atractiva propuesta nos tocará acompañar a Samus Aran hasta el misterioso planeta ZDR, el inhóspito lugar en el que transcurrirá *Metroid Dread*. El punto de partida del juego, que coincidirá con el ▶



» Se ha hecho mucho de rogar, pero el próximo mes de octubre podremos disfrutar de un *Metroid* de avance lateral totalmente nuevo.



» El juego incluirá un prólogo en el que se nos relatará la historia de la saga hasta el momento, por lo que será un perfecto punto de entrada para nuevos jugadores.

CONCLUYE LA HISTORIA, 19 AÑOS DESPUÉS



» La historia comenzará justo al final de *Metroid Fusion*, lo que se dejará notar en la armadura de Samus.



» Los Chozo, la especie que crió a Samus en Zebes, tendrá más presencia que nunca en esta nueva entrega.

El final de *Metroid Fusion* cerraba muchos interrogantes, pero también mantuvo abiertas varias tramas que nos dejaban con la miel en los labios, como si los parásitos X habían sido extinguidos para siempre, conocer más detalles acerca del papel de Adam Malkovich como O.J. computerizado o saber más acerca de los Chozo, la misteriosa raza que crió a Samus y le otorgó su inseparable armadura. Durante 19 largos años, los fans hemos teorizado sobre estos y otros muchos temas y, por fin, gracias a *Metroid Dread* podremos conocer el desenlace del arco argumental iniciado hace ya más de tres décadas en NES, distinto al de los *Metroid Prime*. Nintendo y MercurySteam han evitado desvelar partes importante de la historia que viviremos en el planeta ZDR, pero lo que sí parece claro es que estará repleta de sorpresas, como demuestra el hecho de que *Dread* será el primer juego de la serie en la que interactuemos con un Chozo con vida.



final de *Metroid Fusion*, nos relatará cómo la Federación Galáctica recibe una misteriosa transmisión que parece confirmar la presencia de los supuestamente extintos parásitos X en la superficie de ZDR. En ese momento, la Federación envía unos E.M.M.I. (Explorador Móvil Multiforme Interplanetario) para investigar el hallazgo, pero pierde el contacto con ellos al poco tiempo de que atraviesen la atmósfera del planeta. Así las cosas, y como no podía ser de otra manera, deciden enviar al Planeta ZDR a Samus Aran, que, recordemos, es inmune al parásito X, para que descubra qué está sucediendo. A su llegada, la cazarrecompensas tiene un encuentro con un misterioso Chozo, pierde gran parte de sus habilidades y comprueba que los E.M.M.I., inicialmente programados para no ser hostiles con ella, la atacan incesantemente.

La introducción de estos robots como enemigos, además de ser una de las referencias al terror a las que aludía Sakamoto, será una de las principales novedades de *Metroid Dread*. Durante su exploración de ZDR, Samus llegará a zonas vigiladas por uno de estos E.M.M.I, quienes patrullarán incansablemente tratándola de dar caza. De forma habitual, el enfrentamiento directo con estas criaturas será un auténtico suicidio, por lo que tendremos que avanzar sin que nos detecten. De esta manera, el juego introducirá, por primera vez en la saga, diferentes mecánicas de sigilo, así como habilidades para evitar a los E.M.M.I. Una de las más espectaculares, y que ya hemos podido ver en acción, será el camuflaje espectral, una habilidad Aeion que permitirá a Samus volverse invisible durante un periodo limitado de tiempo.

LAS NUEVAS MECÁNICAS DE SIGILO SE FUNDIRÁN A LA PERFECCIÓN CON LA FÓRMULA CLÁSICA DE METROID, QUE MANTENDRÁ SU APUESTA POR LA EXPLORACIÓN Y ENFRENTAMIENTOS CONTRA NUMEROSOS ENEMIGOS

Por supuesto, la inclusión del sigilo será un excelente añadido a la fórmula habitual, pero, fiel a ella, el alma de *Metroid Dread* volverá a ser la de una aventura en la que la exploración de intrincados escenarios y la acción más intensa se conjugarán a la perfección para ofrecer una experiencia intensa y exigente, pero con curva de dificultad medida al milímetro para conseguir que nunca se sienta injusta para el jugador.

En este sentido, Nintendo y MercurySteam han decidido mantener la base jugable de los *Metroid* clásicos, pero potenciándola al máximo con unos escenarios cuya exploración e interacción alcanzarán una nueva dimensión gracias a la presencia de los E.M.M.I, que nos obligarán a estar siempre alerta y en búsqueda de posibles vías de

LA FÓRMULA CLÁSICA, POTENCIADA Y RENOVADA

Es evidente que *Metroid Dread* será un "metroidvania", sin embargo, sus desarrolladores han dejado muy claro que se alejará de lo visto en muchos de los "metroidvania modernos", que cada vez apuestan más por incluir mecánicas "roguelike" o estilo "Souls". Nada más lejos. *Metroid Dread* será una aventura de acción como las que protagonizó Samus antaño y ofrecerá grandes dosis de exploración, incluyendo la necesidad de volver sobre nuestros pasos para acceder a nuevas zonas usando habilidades recién adquiridas, así como un gran número de enfrentamientos, algunos de ellos realmente duros. Eso sí, siempre midiendo al milímetro la curva de dificultad para que nuestro progreso sea lo más fluido posible y, además, potenciando esta fórmula con un gran número de nuevas habilidades y opciones de movimiento que llevarán el concepto de "metroidvania" a un nuevo nivel.



» El aracnoimán proporcionará a Samus la habilidad de adherirse a superficies imantadas.



» Deslizarse será un nuevo movimiento muy útil a la hora de sortear obstáculos rápidamente.



» Los E.M.M.I. serán una amenaza constante. Solo podrán ser destruidos usando un disparo cargado del Cañón Omega.



» La exploración a fondo de unos laberínticos escenarios volverá a ser una de las claves de esta nueva entrega de la serie.



» Los combates contra todo tipo de criaturas serán tan numerosos como intensos, ya que Samus tendrá más posibilidades que nunca.

escape, así como de un gran número de nuevas habilidades para Samus.

Además de las habituales, como la morfosfera, el rayo enganche o los misiles, Samus estrenará nuevas capacidades en su próxima aventura. Por el momento, ya hemos visto armas como los multimisiles, capaces de fijar hasta cinco a enemigos a la vez, o la bomba en cruz, una poderosa habilidad que detonará una explosión en cuatro direcciones, resultando muy útil a la hora

SAMUS CONSEGUIRÁ LA MAYORÍA DE LAS HABILIDADES QUE YA CONOCÍAMOS Y DESCUBRIRÁ ALGUNAS TOTALMENTE INÉDITAS. LOGRANDO QUE SEA MÁS LETAL QUE NUNCA ANTES EN LA SAGA

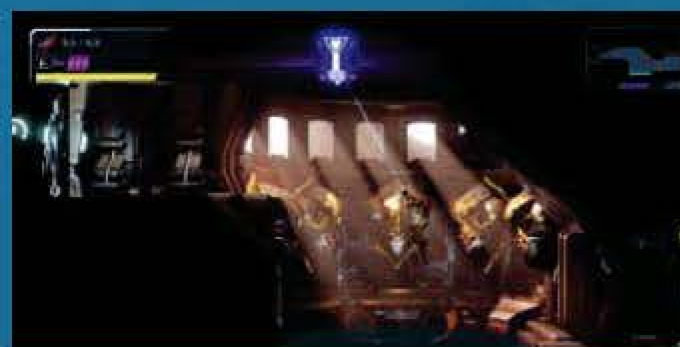
LA EXPLORACIÓN Y LOS COMBATES VOLVERÁN A SER LOS PROTAGONISTAS DE LA AVENTURA, PERO EN ESTA OCASIÓN CONTAREMOS CON MÁS HABILIDADES Y OPCIONES DE DESPLAZAMIENTO QUE NUNCA ANTES.



» El contragolpe requerirá de mucha precisión, sobre todo si lo realizamos después de deslizar.



» Los multimisiles nos permitirán fijar hasta cinco objetivos para alcanzarles con una ráfaga.



» El Rayo enganche, un viejo conocido, será fundamental para balancearnos en ciertas zonas.



» El impulso súbito resultará muy eficaz a la hora de recorrer largas distancias instantáneamente.



de destruir varios bloques a la vez.

Por su parte, las capacidades de movimiento de Samus también mejorarán profundamente en *Metroid Dread*, lo que se traducirá en unas oportunidades más grandes que nunca a la hora de explorar, esquivar los peligros y afrontar los combates contra los enemigos.

A los imprescindibles salto o agarre, la cazarrecompensas irá sumando habilidades a su traje para permitirnos realizar acciones cada vez más espectaculares y, a su vez, brindarnos la oportunidad de acceder a zonas que eran inaccesibles previamente. Así, Samus podrá acelerar a gran velocidad y lanzarse violentamente contra sus enemigos usando la técnica cometa, realizar efectivos contragolpes o, también como novedad, disparar libremente en cualquier dirección, no solo en parado como sucedía en *Metroid: Samus Returns*, sino que también será capaz de ajustar ligeramente el ángulo de disparo en la dirección en la que se desplaza.

A todo lo anterior habrá que sumar la capacidad de deslizarse, que aumentará enormemente la fluidez a la hora de superar obstáculos o de escapar de los E.M.M.I, y también la inclusión del aracnoimán. Gracias a esta nueva habilidad, Samus será capaz de adherirse a cualquier superficie imantada, que se representarán con un intenso color azul, para evitar ciertas trampas o, incluso, disparar a sus enemigos desde una posición más segura.

Por supuesto, las habilidades Aeion también crecerán en *Metroid Dread* y, por el momento, ya hemos podido comprobar la gran efectividad del impulso súbito, una nueva técnica gracias a la



» Los combates contra los enemigos finales prometen ser los más épicos que hemos visto hasta la fecha en *Metroid*



» Este imponente Chozo tendrá una gran peso en la historia. ¿Será el némesis de Samus en el juego?



» El estudio español ya se encargó del desarrollo de *Metroid: Samus Returns* con excelentes resultados.



» Su amor por la saga se deja notar en el increíble mimo que están poniendo en todos los detalles del juego.

BAJO LA BATUTA DE MERCURYSTEAM

Que el grueso del desarrollo de un juego de la talla de *Metroid Dread* se esté llevando a cabo en España nos hace sentir realmente orgullosos. Los artífices de este hito son los genios de MercurySteam, un estudio afincado en San Sebastián de los Reyes, Madrid, que lleva ya muchos años demostrando que el desarrollo de videojuegos patrio puede estar al mismo nivel que el de países como Japón o Estados Unidos. De hecho, el propio Yoshio Sakamoto ha reconocido que, tras ver su excepcional trabajo en *Metroid: Samus Returns,* supo que MercurySteam tenía que ser el estudio que diera vida a *Metroid Dread*, el proyecto que llevaba más de 15 años rondándole la cabeza. Por si fuera poco, el mítico creativo declaró que lo que más valora del estudio es su gran talento, su impecable habilidad técnica y su buen gusto, en especial a la hora de representar el universo de *Metroid* con un amor incomparable. Estamos convencidos de que la elección de Sakamoto no ha podido ser más acertada: si alguien puede brindarnos el mejor *Metroid* posible es el tándem de Nintendo y MercurySteam.

EL RESPETO HACIA LAS ANTERIORES ENTREGAS SERÁ ABSOLUTO. LA AVENTURA ESTARÁ PLAGADA DE GUIÑOS Y DETALLES QUE REFLEJARÁN A LA PERFECCIÓN LAS ANDANZAS DE SAMUS A LO LARGO DE SUS 35 AÑOS DE HISTORIA EN CONSOLAS NINTENDO


» El apartado gráfico y artístico apunta a ser excepcional, y representará mejor que nunca la grandiosidad del universo Metroid.


» La cámara, en ciertas ocasiones, rotará para regalarnos planos realmente espectaculares.

cual Samus podrá recorrer instantáneamente una distancia predefinida, tanto al frente como hacia atrás, pudiendo además encadenar hasta tres de estos movimientos, ya sea en tierra o en el aire.

La combinación de todas estas técnicas, sumada a la gran agilidad de Samus, harán que explorar las diferentes áreas del planeta ZDR se convierta en un auténtico derroche de posibilidades, algo que también se dejará notar intensamente en los innumerables enfrentamientos, los cuales alcanzarán su punto álgido, como es marca de la casa, en unos épicos combates contra un buen número de jefes finales.

Por el momento, Nintendo y MercurySteam mantienen gran parte del misterio sobre qué colosales jefes nos esperan en Metroid Dread, pero en los diferentes tráilers del juego se han dejado entrever enormes criaturas marinas, unos robots creados por los Chozo o el que parece ser Kraid, un viejo conocido que lleva haciendo la vida imposible a Samus muchos, muchos años.

Además, y aunque esto no es seguro, nosotros apostamos a que el guerrero Chozo que "recibe" a Samus a su llegada al planeta ZDR, tendrá mucho peso en el juego y, por qué no, es posible que la cazarrecompensas tenga que enfrentarse a él en algún momento de su aventura.

Son muchas las incógnitas que aún rodean a *Metroid Dread,* pero lo que está claro es que Nintendo Y MercurySteam están poniendo toda la carne en el asador en este esperadísimo regreso de Samus. Y es que, como la propia Nintendo ha reconocido, este título estaba en sus planes desde hace más de 15 años. De hecho, el juego estuvo planeado inicialmente para Nintendo DS en 2005, pero las limitaciones técnicas de la máquina hicieron que Sakamoto y su equipo lo archivaran indefinidamente. Afortunadamente, el buen hacer de MercurySteam con *Samus Returns,* junto a la gran potencia de Switch, han hecho que, por fin, el proyecto salga adelante. Y no solo eso, ya que, según las palabras del propio Sakamoto, *Metroid Dread* ha conseguido superar de largo la visión inicial que tenía en mente para el épico cierre de este arco argumental de la saga.

A falta de jugarlo en profundidad, en lo que sí podemos estar de acuerdo ya con el creativo es en que, técnicamente, el juego será un derroche de espectacularidad gráfica y artística. Por todo lo mostrado hasta ahora, no podemos estar más sorprendidos con la maestría de MercurySteam a la hora de captar la atmósfera clásica de *Metroid* y llevarla a un nivel nunca visto hasta la fecha. El excepcional diseño de escenarios y enemigos, los impresionantes efectos de luz, la fluidez asombrosa con la que se mueve todo, los espectaculares cambios de perspectiva en momentos clave... Basta ver un par de minutos del juego en movimiento, o las pantallas que acompañan este reportaje, para darnos cuenta de que el estudio madrileño, en estrecha colaboración con Nintendo, están dando el máximo para ofrecernos el "Metroid 5" que tantos años llevábamos soñando.

Parecía que este momento no iba a llegar nunca, tanto que, en los últimos años, todas las miradas a Samus apuntaban hacia *Metroid Prime 4* (título provisional), la nueva entrega en 3D que sigue en desarrollo para Switch, pero con Nintendo ya sabemos que, en cualquier momento, puede saltar la sorpresa. Y, en esta ocasión, no podía ser una que nos hiciera más ilusión: tener la posibilidad de disfrutar de un *Metroid* de desplazamiento lateral totalmente nuevo es un auténtico sueño para todos los que llevamos 35 años acompañando a la cazarrecompensas en su lucha contra los metroides. Una épica batalla que, por fin, alcanzará su cenit el próximo 8 de octubre, cuando *Metroid Dread* aterrice por todo lo alto en Switch. *



EDICIÓN ESPECIAL

La Edición Especial de *Metroid Dread* será un auténtico regalo para los fans de Samus. Además del juego en formato físico, Incluirá una steelbook exclusiva, cinco tarjetas ilustradas con arte de cada juegos de la saga y un espectacular libro de arte que, a lo largo de 190 páginas, nos deleitará con espectaculares diseños que recorren los 35 años de historia de los juegos en 2D de *Metroid*.

LOS AMIIBO

Los espectaculares amiibo de Samus y E.M.M.I. se pondrán a la venta el mismo día que el juego. Al escanear el primero recibiremos un tanque de energía adicional, así como un "chute" de salud al día. Por su parte, el amiibo E.M.M.I. nos brindará un tanque de misiles + y también una recarga de proyectiles cada día que lo escaneemos.

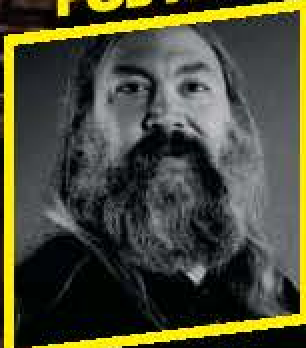


TEXTO DE AARON POTTER

STAR WARS

UNA GALAXIA ALTERNATIVA MUY, MUY LEJANA

CHRIS FOSTER



» Diseñador en *Jedi Outcast* y *Jedi Academy*. Posteriormente ha trabajado en *Call Of Duty*.

GREG ZESCHUCK



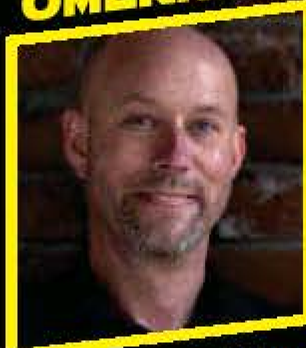
» Cofundador de BioWare, ejerció de productor ejecutivo en *KOTOR*.

JUSTIN LAMBROS



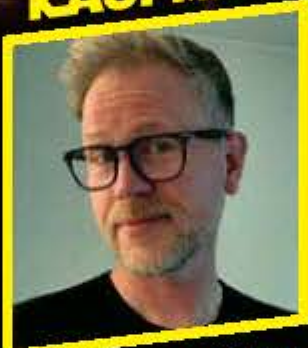
» Hizo guiones para *Jedi Outcast* antes de trabajar en *Republic Commando*.

MATT OMERNICK



» Fue diseñador artístico principal en los *Force Unleashed* antes de fundar la empresa Akili Interactive.

RYAN KAUFMAN



» Como guionista, dotó de personalidad a los miembros del Escuadrón Delta de *Republic Commando*.

PHILLIPE BAUDE



» Como Lead Designer usó su experiencia en *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* para crear *Lethal Alliance*.

PETER DELLEKAMP SIEFERT



» Este Lead Game Designer quiso fusionar *"Star Wars* con *Battlefield 1942"* para crear los *SW Battlefront*.

MÁS ALLÁ DE LA SAGA SKYWALKER Y ANTES DE LA IRRUPCIÓN DE DISNEY, EL UNIVERSO STAR WARS ALBERGÓ UN MONTÓN DE JUEGOS QUE EXPLORARON LA GALAXIA, DESDE SHOOTERS HASTA ÉPICOS RPG. HABLAMOS CON LOS CREADORES RESPONSABLES DE LLENAR LOS HUECOS ENTRE LAS DISTINTAS TRILOGÍAS GALÁCTICAS.

Cuando George Lucas se puso a escribir la historia de un granjero que soñaba con viajar al Espacio, no sospechaba la popularidad que alcanzarían otras aventuras ambientadas en aquella galaxia muy, muy lejana. Además de las ocho secuelas directas y un puñado de spin-offs, el universo *Star Wars* también se expandió a otras formas de entretenimiento ajenas al cine y televisión, incluyendo cómics, libros e innumerables videojuegos que nos invitaron a sumergirnos en aquel mundo de wookiees y hechiceros espaciales. Pero, de repente, el 25 de abril de 2014, los ejecutivos de Disney, la nueva propietaria del universo *Star Wars*, consideraron oportuno cancelar casi cuatro décadas de Universo Expandido. Aquellas historias de valentía y tiranía no desaparecieron en la profundidad del Espacio pero ahora se denominan 'Leyendas' y están catalogadas fuera del canon principal de *Star Wars*.

Desde entonces, Disney ha ido rescatando ciertos conceptos de aquel periodo, cuando el Universo Expandido era la única fuente de material nuevo de *Star Wars*, para integrarlos dentro de sus propios planes para la franquicia. Aunque algunos consideren que el periodo transcurrido entre el lanzamiento de cada trilogía, cuando las películas de *Star Wars* se ausentaron de los cines, es intrascendente para la saga Skywalker, para toda una generación de fans nombres como Rianna Saren, Bastila Shan y Kyle Katarn han mantenido toda su relevancia. Aquellos héroes demostraron que *Star Wars* podía ser mucho más que Luke Skywalker, Han Solo y Leia Organa. Una hazaña que no hubiera sido posible de no ser por los talentosos desarrolladores que se encargaron de aportar nuevas historias y personajes al universo galáctico sin dejar de respetar el canon establecido por Lucasfilm.

"Un héroe reticente que lucha contra una nueva amenaza". Así es como Christopher Foster, de Raven Software, describe a Kyle Katarn, posiblemente uno de los protagonistas más recordados de todos los videojuegos de *Star Wars*. Presentado por primera vez en *Dark Forces* (1995), a través de él los jugadores pudieron experimentar por fin una serie de sucesos que solo llegaron a insinuarse en la trilogía original. La misión inicial del juego, por ejemplo, muestra el intento de robo de los planos de la Estrella de la Muerte. Esto implicaba hacer frente a interminables legiones de stormtroopers acuartelados en una base del Imperio, situada en el planeta Danuta. Es cierto que esta misión inicial servía más bien como preludio de los acontecimientos que se avecinaban pero, aún así, ponía de manifiesto la firme voluntad de LucasArts de enriquecer el rico universo *Star Wars* a través de los videojuegos.

> **CHRIS FOSTER**
> "NUESTRO EQUIPO QUERÍA QUE EL COMBATE CON SABLE LÁSER NO SE LIMITARA A UN TIPO AGITANDO UN PALO"

El propio Katarn fue tan popular que, de hecho, su transición de soltado imperial a héroe de la Rebelión se convertiría en el nexo de unión de la serie *Jedi Knight*. Mientras *Dark Forces* solo permitía a los jugadores seguir la acción tras el punto de mira de un blaster, sus tres secuelas ampliaron gradualmente el núcleo de la mecánica de juego. Cuando Raven Software tomó el relevo de LucasArts en el desarrollo de *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (2002), aprender a manejar correctamente un sable láser se convirtió en algo tan importante como tener buena puntería en un FPS.

Todo esto sucedió en un momento emocionante para *SW*, cuando Lucas anunció la trilogía de precuelas. En LucasArts necesitaban un equipo que tuviera hambre, empuje y, lo más importante, que pudiera hacer justicia al expandir la historia de Kararn durante el periodo posterior a los sucesos de *El Retorno del Jedi*. Tras haber demostrado su talento con *Heretic II* y *Elite Force*, Chris Foster y sus colegas de Raven Software aprovecharon aquella oportunidad para crear una secuela que fuera tan emocionante como atractiva. Uno de los principales métodos que utilizaron para ello fue la iteración del combate con sable láser que se introdujo en *Dark Forces II*.

"Nuestro equipo quería el combate con sable ▶

LOS PIONEROS
LOS PRIMEROS JUEGOS QUE EXPANDIERON EL UNIVERSO SW



STAR WARS: DARK FORCES

Dark Forces fue la carta de presentación de uno de los héroes favoritos de los fans, Kyle Katarn. Este FPS en la línea de *Doom* demostró que no hacía falta añadir un sable láser para crear un gran juego de *SW*. Arranca poco antes del *Ep IV* y su trama se desarrolla en paralelo a la película.



STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

Producir un juego de lucha One-on-One basado en *Star Wars* era una idea tan tonta como parece. Aun así, *Masters Of Teräs Käsi* enriqueció el universo de la saga al presentar a Arden Lyn, un personaje original al que el Emperador recluta para que acabe con los principales líderes de la Alianza Rebelde.



STAR WARS TRILOGY ARCADE

Ningún salón recreativo de los 90 estaba completo si no albergaba el mueble de *Star Wars Trilogy Arcade*, un arcade sobre raíles que reproducía momentos clave de la trilogía original. Su joystick hacía las veces de sable láser o de mando de vuelo, según la fase que tocara en ese momento.



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Lanzado inicialmente para N64, *Shadows Of The Empire* era una aventura en tercera persona que formaba parte de un ambicioso proyecto transmedia. En el juego encarnas a Dash Render, afrontando misiones a pie así como diversos niveles al mando de vehículos, incluyendo la nave de Dash, la Outrider.



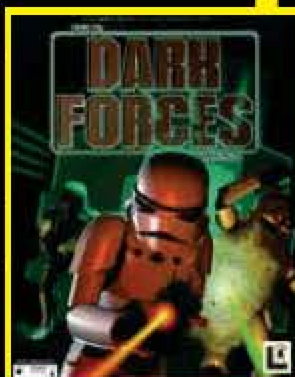
STAR WARS GALAXIES

Antes de que BioWare nos llevara hasta la Antigua República, existió este MMO para PC ambientado en la época posterior a la destrucción de la primera Estrella de la Muerte. Los jugadores podían crear su propio héroe y visitar planetas como Dathomir, Naboo, Tatooine y la luna de Endor.

LA VIDA DE KYLE

UN DESGLOSE DE LAS NUMEROSAS APARICIONES DEL HÉROE DE JEDI KNIGHT

STAR WARS: DARK FORCES



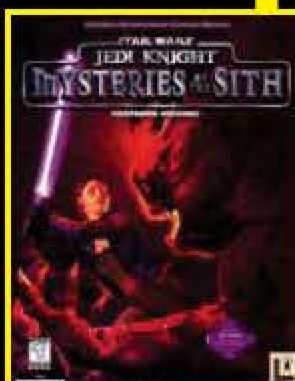
Kyle Katarn debutó en este inolvidable FPS claramente inspirado en *Doom*. Comenzó su carrera como miembro de las tropas imperiales, pero el juego arranca cuando Kyle ya ha desertado para trabajar con la Alianza Rebelde. En última instancia se le encarga acabar con el proyecto Dark Trooper del Imperio.

STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES II



Tras descubrir que es sensible a la Fuerza y de que su padre fuera asesinado, años antes, por un renegado Jedi Oscuro, Kyle se embarca en una venganza que le llevará al Valle de los Jedi y acabará aceptando su destino como Caballero Jedi.

STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES II – MYSTERIES OF THE SITH



Presenta a un Kyle que ya ha alcanzado el estatus de Maestro y se encuentra entrenando en el dominio de las artes Jedi a otro personaje favorito de los fans del Universo Expandido: Mara Jade. Kyle desaparece tras investigar un templo Sith y la padawan se embarca en su búsqueda.

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Tras romper lazos con la Fuerza después de estar a punto de caer en el Lado Oscuro, Kyle tratará de impedir que una rama del Imperio imbuya a sus tropas con poderes de la Fuerza. Para ello deberá volver a agarrar el sable láser.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Poniéndote en la piel de un nuevo alumno de la academia de Luke, trabajarás bajo la tutela del Maestro Katarn. Bajo su guía deberás frustrar los intentos de los Discípulos de Ragnos de gobernar, tras elegir entre el Lado Luminoso o sucumbir al seductor Lado Oscuro de la Fuerza.

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE



Complicó aún más el canon del Universo Expandido al hacer que Rianna Saren fuese la responsable del robo de los planes de la Estrella de la Muerte, en lugar de Katarn. Este aparecía al principio del juego, encargándole un trabajo a la prota.

▶ láser no fuera simplemente un tipo agitando un palo entre un montón de enemigos", revela Chris. "Los juegos anteriores habían demostrado que el sable láser podía ser una extensión viva del jugador: queríamos que fuera la combinación definitiva entre un arma y la extensión de la voluntad del jugador". Raven se enfrascó en un riguroso proceso de creación de prototipos para garantizar la calidad de la experiencia de juego. "Pusimos a prueba la IA de los stormtrooper, utilizando botones, puzles, poderes de la Fuerza y, por supuesto, el sable láser. Ajustamos el timing, las animaciones, las reacciones, el daño y la mecánica del sable hasta conseguir el acabado que perseguíamos".

Por muy mejorado que estuviera el manejo del sable láser en Jedi Outcast, a Raven no menospreció la relevancia que debería tener dicha arma dentro de la historia. La escena en la que Obi-Wan le da a Luke el sable láser de su padre representaba un punto de inflexión en el *Episodio IV* y Kyle Katarn necesitaba un momento similar, sobre todo porque la secuela comienza después de que se haya aislado por completo de la Fuerza. La catarsis llega después de que Katarn pierda a su amiga y camarada Jan Ors a manos de un Jedi Oscuro. "Al coger ese sable láser, después de haber usado armas convencionales durante los primeros compases del juego, queríamos que supieras que tenías en la mano tu destino, que ese sable ya formaba parte de ti", concluye Chris.

K*nights Of The Old Republic* (2003) fue otro juego de *SW* que plasmó ese importante rito de paso de los Jedi. Al tratarse de un RPG en toda regla, y no de un juego de acción, podían permitirse más tiempo para preparar esa situación. La trama tenía lugar unos 4.000 años antes del nacimiento de Luke Skywalker. Fue una de las muchas libertades que BioWare se tomó al ambientar su juego en una época muy anterior a cualquier otro producto de *SW*. Mientras que Raven y otros desarrolladores estaban obligados a trabajar sobre los huecos narrativos que había entre los episodios de la saga cinematográfica, Bioware no tuvo esa limitación.

Fue una decisión fácil, como recuerda el cofundador de BioWare y productor ejecutivo de *KOTOR*, Greg Zeschuck. "Conocíamos bastante bien a la gente de *Star Wars Galaxies* y sabíamos que trabajaron sometidos a un férreo escrutinio. Tuvieron que trabajar sobre un escenario en el que no podía haber muchos Jedi, así que ningún jugador podía ser un Jedi. Aquello era lo más estúpido sobre la faz de la Tierra". Greg y su equipo comprendieron que enganchar a los jugadores a través de un adecuado viaje del héroe implicaba convertirlos en Jedi, y lo hicieron dejándoles crear su propio personaje, uno de los aspectos distintivos del género RPG en el que BioWare se había especializado.

La meta final de *KOTOR* era dejarlo todo en manos del jugador, hasta el punto de afectar a la forma en la que estaban estructurados la trama y los diálogos. El jugador podía tomar decisiones que le inclinaran hacia el Lado



» [PC] Kyle Katarn ha renunciado a sus poderes Jedi al comienzo de *Jedi Outcast*, lo que significa que solo dispone de blasters y granadas para defenderse.



» [PC] Kyle Katarn debutó en *Star Wars: Dark Forces* y posteriormente protagonizaría varios videojuegos de la franqui



» [PC] A diferencia de los demás juegos de la serie *Jedi Knight*, *Jedi Academy* te permitía crear tu propio personaje.







Luminoso o el Lado Oscuro de la Fuerza, y tanto sus acompañantes como el resto del mundo del juego reaccionaban ante dichas decisiones. Este concepto ya estaba presente en otros RPG de BioWare, como *Baldur's Gate II* y *Neverwinter Nights*, pero el estudio quería ir más allá al plasmarlo visualmente.

"Tras unos cuantos meses nos dimos cuenta de que debíamos cambiar la apariencia del personaje, dependiendo del lado de la Fuerza en el que cayera", revela Greg. "Debía reflejarse sobre el personaje a través de cambios sutiles. Fui yo quien propuso las bolsas bajo los ojos si el personaje se volvía malvado, que cada vez tuviera un aspecto más demacrado. Todo el mundo se rió. 'Es ridículo'. Pues bien, dos semanas después me dijeron: 'Sí, es lo que vamos a hacer'". Los cambios visuales dieron lugar a una representación muy singular de la Fuerza, pero en BioWare desconocían por entonces que con ello estaban sentando las bases de lo que sería, años más tarde, su propio universo RPG de ciencia ficción: *Mass Effect*.

Un elemento que hizo que *KOTOR* sea tan memorable para muchos jugadores fue su gran perspectiva. Mientras que la mayoría de los juegos de *SW* comercializados hasta entonces se centraban en campañas lineales que abarcaban varios géneros, este juego podía afrontarse de diversas maneras. No solo en términos de posicionamiento como Jedi o Sith, sino también en las propias batallas por turnos. Introducía un elemento de azar en el combate que te obligaba a pensar de manera más estratégica.

Como un vestigio de la afición de BioWare por los RPG de mesa y su trabajo en juegos anteriores, el estudio experimentó con la acción en tiempo real antes de decidirse por algo más cinematográfico. "Hasta ese momento, todos los juegos de *SW* habían sido de acción, no había habido estrategia ni juego por turnos", dice Greg. "Creíamos que el

GREG ZESCHUK

"AL CABO DE UNOS MESES NOS DIMOS CUENTA DE QUE DEBÍAMOS CAMBIAR LA APARIENCIA DEL PERSONAJE SEGÚN EL LADO DE LA FUERZA EN EL QUE CAYERA"


Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



» [PC] Nunca está de más utilizar la Fuerza al luchar a un Rancor.

rebrand.ly/byneon



» [PC] La aparición de personajes de la trilogía original, como Lando Calrissian, ayudó a dotar de autenticidad a los juegos de la serie *Jedi Knight*.



» [Switch] Los dos primeros juegos de *Dark Forces* no aparecieron en consola, pero puedes encontrar *Jedi Outcast* y *Jedi Academy* para consolas actuales.

PHILLIPE BAUDE
"AL REPASAR LA SAGA, ASUMES QUE R2-D2 ES EL VERDADERO HÉROE"

» [Xbox] La interacción con los compañeros en ***KOTOR*** era clave para desbloquear todo su potencial y construir tus relaciones con ellos.



ESTA GENTE ME SUENA
PERSONAJES QUE SALTARON DEL JUEGO A LA PANTALLA



ESCUADRÓN DELTA
Antes de que Disney comprara *SW*, el Escuadrón Delta de *Republic Commando* apareció en la tercera temporada de *Clone Wars*, concretamente en el episodio *Brujas de la Niebla*. Visitan el templo Jedi tras una masacre en el planeta Devaron, para devolver los cadáveres de un Maestro y su padawan.



DARTH REVAN
El Darth Revan de *Knights Of The Old Republic* aparece en una escena eliminada de uno de los capítulos de *Clone Wars*, titulado *Fantasmas de Mortis*. Su participación se quedó en la saga de montaje por decisión de George Lucas, que temía las repercusiones que podía tener a la hora de representar la Fuerza.



DARK TROOPERS
Los enemigos más peligrosos de *Star Wars: Dark Forces* eran los Dark Troopers, unidades avanzadas de combate fácilmente identificables por su oscura y robusta armadura. Acabarían debutando en televisión, 15 años más tarde, en la segunda temporada de *The Mandalorian*, como guardia personal del Moff Gideon.



» [Xbox] *KOTOR* se mantuvo fiel a sus raíces de *D&D* e hizo que la acción se desarrollara de una forma única, por turnos.

juego sería mejor formando un equipo, pero eso podía provocar ciertos problemas. Por eso creamos algo que estaba a medio camino. Podías tomártelo como un juego de acción, si así lo querías, pero para las batallas realmente difíciles podías pausarlo todo, preparar algunos movimientos, volver a la acción y volver a ponerlo en pausa".

"Si actuaras en solitario sería diferente, ¿verdad? Si solo fueras tú el que corriera por ahí, la experiencia sería algo solitaria desde la perspectiva de la trama. No tendrías a todos aquellos personajes reflejando el mundo que te rodea, así que era importante encontrar una solución. Tampoco queríamos perder el estilo cinematográfico de *SW*. Es fantástico ver cómo se mueven los sables de luz y cómo chocan entre sí. También queríamos eso, por lo que nos decantamos por el enfoque de 'pausa y juega'".

Aunque sea una experiencia para un único jugador, nunca te sentirás solo en *KOTOR* gracias al ecléctico reparto de personajes controlados por la IA y creados por el equipo de guionistas de BioWare. Desde el héroe de guerra Carth Onsai y la Jedi Bastila Shan hasta Juhani, el primer personaje abiertamente gay de la saga *Star Wars*, sus diferentes personalidades dotaron a *KOTOR* de esa sensación de grandiosidad y sofisticación. Puede que tu misión final sea localizar y derrotar a Darth Malak, pero no sería algo tan maravilloso sin esos aliados a tu lado.

El éxito de *KOTOR* condujo inevitablemente a una secuela, aunque sería Obsidian Entertainment, y no BioWare, quien se encargaría de ella. Ambientado cinco años después del primer juego, *KOTOR II: The Sith Lords* se centraba en "el Exiliado", quien había servido a las órdenes de Darth Revan, cometiendo actos tan atroces que cortó sus lazos con la Fuerza para sobrevivir. Aunque carece de la pulcritud de su predecesor, la secuela fue alabada por su compleja trama y sus interesantes personajes, que ampliaron los arcos argumentales de los personajes de *KOTOR* ya existentes, a la vez que introducía muchos nuevos, incluyendo los Señores Sith mencionados en el título.

Aquella era de juegos de *SW* supuso una excelente oportunidad para que los creadores exploraran ese universo a través de personajes completamente nuevos. Y ni siquiera hizo falta que fueran humanos, como demostró *Star Wars: Lethal Alliance* (2006). Ubicado entre los *Episodios III* y *IV*, nos presentó a la Twi'lek Rianna Saren, el droide Zeeo y su lucha contra el Imperio para ayudar a la Alianza Rebelde.

En Ubisoft Montreal eran plenamente conscientes del reto que suponía crear un juego de acción en tercera persona sin sables láser y aún así ofrecer algo emocionante. Es cierto que se trataba de una aventura de reducidas dimensiones para Nintendo DS y PSP, pero su intención al producir *Lethal Alliance* siempre fue la de producir un juego tan ambicioso como el resto de productos de la saga. El equipo lo consiguió explotando al máximo la química entre Rianna y Zeeo, desarrollando una camaradería similar a la que tenían Rachet y Clank.

"El foco radicaba en encarnar a una espía acrobática (Rianna), es decir, hacer acrobacias y disparar con el blaster, y lograr interesantes mecánicas de combo con el droide Zeeo", nos comenta su diseñador principal, Philippe Baude. Esta propuesta no estuvo exenta de dificultades durante el desarrollo. "Fue bastante difícil encontrar la forma en la que ambos pudieran interactuar", continúa. "Por supuesto, Zeeo,



» [Xbox] Explorar planetas como Dantooine requiere cierta precaución, porque la fauna local no es amistosa.

como androide, podía hackear... pero, ¿podría hacer algo más? ¿Cómo podría ser útil en un combate con blasters? ¿Cómo podía ayudar a las habilidades acrobáticas de Rianna? Tuvimos que trabajar mucho durante unos meses para establecer sus habilidades y encontrar la forma de crear esos combos tan geniales".

Aquello inspiró situaciones en las que Rianna debía defender a Zeeo del fuego enemigo mientras se deslizaba hacia la siguiente zona, y lanzarlo para aturdir a cualquier enemigo desprevenido. En sus momentos más creativos, *SW: Lethal Alliance* hace que Rianna lance a Zeeo hacia arriba para utilizarlo como punto de anclaje para balancearse o para descender desde grandes alturas. Pequeños detalles como esos ayudaron a Ubisoft Montreal a desmarcarse de otros shooters de *Star Wars*, mientras explotaban uno de los elementos más infrautilizados de la IP. "Tener un androide como uno de los personajes principales era tan genial

▶ y tan *SW*: era una obviedad", dice Philippe, "y en realidad, si echas un vistazo a toda la saga, el verdadero héroe podría ser R2-D2. Él salva a todo el mundo desde el *Episodio I* hasta el *VI*. Sin él no habría *Episodios VII*, *VIII* y *IX*".

¿Le sorprende a Philippe que no haya habido un Twi'lek, o cualquier otro personaje no humano, al frente de un juego de *SW* en los años transcurridos desde el lanzamiento de *Lethal Alliance*? "Sí y no", responde. "Siempre es más fácil que el público tenga una conexión directa con alguien cercano a ellos. Así que elegir a los 'humanos' en el universo *Star Wars* es el camino más fácil. Pero en los spin-offs televisivos como *Rebels* e incluso *The Clone Wars*, introdujeron fuertes personajes femeninos alienígenas. Ahsoka Tano tendrá su propia serie y estoy seguro de que pronto veremos a Hera Syndulla en una serie de televisión de imagen real".

Y ya que hablamos de perspectivas alternativas, una no demasiado explorada (al menos en lo que respecta a las precuelas) fue la del Ejército Clon. Series de televisión como *The Clone Wars* hicieron un gran trabajo al abordar aquella perspectiva incluso antes de la adquisición de la marca *Star Wars* por parte de Disney. Pero una vez más, los videojuegos fueron por delante. Mientras que los enfrentamientos entre droides y clones se mantuvieron, en gran medida, como trasfondo en la gran pantalla, juegos como *Battlefront* y *Republic Commando* nos permitieron vivir aquellos enfrentamientos en primera línea de batalla.

"El hecho de que las principales batallas de *Star Wars* nunca se hubieran explorado desde la perspectiva de las tropas fue un argumento convincente", nos comenta Peter Dellekamp Siefert, diseñador de las dos entregas de *SW: Battlefront* creadas por Pandemic. "El concepto de 'Revive todas las batallas clásicas de *Star Wars*, de la forma que quieras' fue desarrollado por [el director del juego] Eric Gewirtz y [el director de operaciones del estudio] Greg Borrud. El concepto de poder jugar con 'todas las figuras de acción y los vehículos' nos devolvió a nuestra infancia".


» [Xbox] La clase Jet Trooper del Ejército Clon ofrecía la ventaja de poder volar por los escenarios.


» [Xbox] Las batallas espaciales hicieron su debut en la secuela, pero el primer *SW: Battlefront* ya ofrecía vehículos terrestres.



» [Xbox] "Roger, Roger!" Incluso los droides del ejército separatista tenían diversas clases en *SW: Battlefront*.

SW ya contaba con un gran historial en cuanto a permitir emprender el vuelo a través de las diversas entregas de *Rogue Squadron*, pero las batallas terrestres a gran escala nunca habían recibido un tratamiento similar. *Battlefront* (2004) sería el juego que finalmente cambió aquella situación, con una mecánica shooter en primera y tercera persona, basada en objetivos, en la que se permitía que hasta 32 jugadores simultáneos se enfrentaran en batallas basadas tanto en la trilogía original como en las precuelas. El multijugador permitió a Pandemic ir más allá de las cuatro clases típicas. Los arquetipos de Soldado, Ingeniero y Piloto ya estaban bien establecidas en *SW*, pero hubo que meditar con cuidado la incorporación de otras.

> **PETER DELLEKAMP**
> "EL CONCEPTO DE JUGAR CON 'TODAS LAS FIGURAS DE ACCIÓN Y VEHÍCULOS' FUE ALGO QUE NOS DEVOLVIÓ A NUESTRA INFANCIA"
> **SIEFERT**

"Cuando llegamos a las clases de Especial y Oficial encontramos algunas lagunas en las precuelas, no había tanta información. No contaban con los 20 años de canon de la trilogía original", nos revela Peter. Esto inspiró a Pandemic a desarrollar distintos estilos de juego, con los que animar a los jugadores a experimentar con otras clases de soldados. "Al principio, el Clone Commander y su ametralladora fueron bastante controvertidos, porque usaba balas y en aquella época la mayoría de la gente pensaba que las armas de proyectiles no existían en *Star Wars*. Hubo muchas idas y venidas porque estábamos explicando muchos aspectos del universo *SW* que no se habían explorado hasta entonces".

La primera entrega de *Battlefront* tuvo tanto éxito que LucasArts dio luz verde a una secuela, que se lanzaría un año más tarde. Por supuesto, las batallas de tropas regresaron, pero la oferta aumentó considerablemente con la incorporación de batallas espaciales, héroes controlables y una campaña para un solo jugador que nos llevaba desde Geonosis (*El Ataque de los Clones*) hasta Hoth (*El Imperio Contraataca*). "La campaña se centró en la historia de la Legión 501. Esto nos proporcionó un hilo narrativo que conectaba a los clones con los stormtroopers", explica Peter.

La campaña de *Battlefront II* hizo un trabajo bastante decente al poner de relieve la progresión del Ejército de la República, pero aquellos que buscaran sumergirse más en la mentalidad de un clon tuvieron la oportunidad de hacerlo en *Star Wars: Republic Commando*, comercializado a principios de aquel mismo año (2005). Desarrollado por LucasArts, el juego nos ponía en la piel del líder de una unidad de élite denominada el Escuadrón Delta, siguiendo sus hazañas durante las Guerras Clon, todo ello mientras sus miembros aprendían a trabajar como un equipo. El actor neozelandés Temuera Morrison regresó para dotar de autenticidad a los soldados clon a través de su voz, pero ¿cómo se podía dotar de una personalidad distinta a lo ▶





» [PSP] Desde Coruscant a Mustafar, la campaña de *SW Battlefront II* se centraba en la Legión 501.

LOS HÉROES DEL ESCUADRÓN DELTA

CONOCE A LOS CLONES QUE SE OCULTAN TRAS LOS CASCOS



BOSS (RC-1138)

Desde su nacimiento en Kamino hasta el rescate del grupo del jefe Wookiee Tarfful en Kashyyyk, Boss es el personaje que encarnamos a lo largo de *Republic Commando*. Mantiene a raya a sus hombres con una actitud firme pero justa y es el único miembro con el rango de Sargento.



SEV (RC-1207)

Como francotirador del Escuadrón, Sev disfruta acumulando muertes y será tu hombre cuando haya que eliminar objetivos desde lejos. Desafortunadamente pierde la vida por el bien de la misión cuando el resto del grupo se ve obligado a abandonarle durante la evacuación de Kashyyyk.



SCORCH (RC-1262)

Además de ser la voz de la razón, Scorch es también el sabelotodo del equipo. Su especialidad es el manejo de explosivos, lo que le convierte en el activo ideal para volar obstáculos, destruir artillería o derribar a grupos de enemigos de una forma tan eficiente como pirotécnica.



FIXER (RC-1140)

Fixer es el segundo al mando en el Escuadrón Delta y es el experto en tecnología del equipo. Además de ser el más inteligente de todos, es a quien debes recurrir cuando hay que hackear la tecnología del enemigo. Como su apodo en inglés indica, Fixer es el tipo capaz de resolver muchos problemas.

» [PSP] *SW Battlefront II* incorporó mapas más grandes, más modos de juego y héroes jugables como Obi-Wan.




» [PSP] La versión PSP de *Battlefront II* estaba a la altura de su homóloga de PS2, incluyendo los duelos entre héroes y villanos.


» [PSP] Sobrevolar un atestado paisaje urbano era otra muestra de la coordinación que mantenían Rianna y Zeeo a lo largo del juego.

que en teoría eran clones idénticos?

"Al principio hubo cierta resistencia interna ante la idea de que los clones fueran diferentes", explica el coguionista de *Republic Commando*, Ryan Kaufman. "Pero luego empezamos a investigar a soldados reales y nos inspiramos en la forma en la que los soldados estadounidenses personalizaban su equipo y sus vehículos. Buscaban expresar su individualidad como una reacción a la brutalidad de la guerra. Puedes imaginar que los clones tendrían los mismos sentimientos, especialmente al enfrentarse a un ejército de droides fabricados en serie. Ese ejemplo sirvió para que se aceptase, dentro del estudio, la diferenciación entre clones".

Era importante lograr que Scorch, Fixer, Sev y el personaje del jugador (Boss) dieran la impresión de ser únicos, entre otras cosas porque escuchar la misma voz gritando "muévete" o "necesitas Bacta" una y otra vez podría resultar tedioso. La misma pasión por la variedad impregnó la mecánica FPS de *Republic Commando*. Es cierto que se trataba de disparar, básicamente, pero LucasArts dio a los jugadores un conjunto de opciones tácticas, como líder de la unidad. A los pocos minutos, dar órdenes acababa convirtiéndose en algo natural.

A lo largo de la campaña los jugadores debían abrirse paso a través de tres batallas clave, situadas entre los acontecimientos del *Episodio II* y el, por entonces inédito, *Episodio III*. Podría pensarse que contar con un margen de tiempo tan ajustado podría haber afectado a la creatividad de los desarrolladores, pero Justin Lambros, otro de los guionistas del juego, lo niega. La clave radicó en respetar el legado de los shooters militares ambientados en *SW* que les precedieron.

"Geonosis estaba evidentemente inspirado en *El Ataque de los Clones* y también por la atmósfera oscura e inquietante de *Aliens*", dice Justin. "La RAS Prosecutor nos permitió rendir homenaje a *Dark Forces*. Además, Kashyyyk iba a ser una de las principales localizaciones de *La Venganza de los Sith* y los fans nos pedían a gritos que lo incluyéramos como una de las localizaciones del juego".



» [Switch] *Republic Commando* arrancaba a lo grande, con el Escuadrón Delta repartiendo cera en Geonosis.

Tras el estreno del *Episodio III* la percepción hacia *Star Wars* se había agriado un poco. La transformación de Anakin Skywalker en Darth Vader había decepcionado a una gran parte de los fans, y sin más películas de *Star Wars* en el horizonte, la tarea de seguir manteniendo el interés hacia la franquicia recayó de nuevo sobre los videojuegos. Esto inspiró a LucasArts a reavivar el entusiasmo de los fans desarrollando un juego diferente que permitiría a los jugadores desatar el poder de la Fuerza como nunca antes.

Star Wars: The Force Unleashed (2008) nos metió bajo la piel del aprendiz secreto de Darth Vader, Starkiller, tras los sucesos del *Episodio III*, con la misión de dar caza a los Jedi supervivientes de la Orden 66. El nuevo proyecto involucró a la mismísima Industrial Light & Magic y provocó el desarrollo de un nuevo motor que aprovecharía los primeros kits de desarrollo para PS3/Xbox 360. Ningún esfuerzo era poco

LA SAGA CONTINÚA
LOS JUEGOS DE STAR WARS TRAS LA COMPRA DE DISNEY



STAR WARS: BATTLEFRONT II (2017)
Puede que la primera entrega del reboot de *Battlefront* a cargo de DICE decepcionara debido a los micropagos y las cajas de botín, pero esta secuela lo compensó con creces. Tras recibir sucesivas actualizaciones con nuevos héroes y contenidos desde su lanzamiento, los combates lucen y se disfrutan como nunca.



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER (2019)
Parte Metroidvania y parte aventura tipo *Souls*, *SW Jedi: Fallen Order* nos ubica entre los *Episodios III* y *IV* para vivir una experiencia en tercera persona muy satisfactoria. Puede que los poderes de Cal Kestis sean poco convincentes en comparación a los de Starkiller, pero su curva de aprendizaje es muy estimulante.



VADER IMMORTAL (2019)
Esta aventura exclusiva para Realidad Virtual nos pone un sable láser en las manos para codearnos con el mismísimo Darth Vader a través de un breve arco argumental en tres actos. El uso del sable y los movimientos de la mano para desencadenar la Fuerza elevan la ilusión de ser un Jedi a cotas altísimas.

para hacer justicia a las habilidades de un Jedi. Como dice el director artístico Matt Omernick, "estábamos haciendo muchas cosas nuevas. Estábamos reimaginando la Fuerza".

En LucasArts se preparó una demo previa que mostraba cómo los poderes de Starkiller desafiaban a la física. "Podía usar la Fuerza para lanzar a los stormtroopers por los aires y contra las paredes", dice Matt. "Luego teníamos un gigantesco empuje que movía los vehículos y dispersaba todo lo que tuviera por delante". Esta demostración de la Fuerza se combinaba con un ágil combate con sable láser que permitía a los jugadores cercenar las extremidades de los enemigos.

Puede que estas habilidades exageradas fueran el foco principal para crear lo que el director Haden Blackman describió como "los superhéroes del universo *Star Wars*", pero *The Force Unleashed* también se desarrolló con el objetivo de tender un puente entre las precuelas y la trilogía original. Esto implicaba dotar con un conflicto interno a Starkiller, introducir personajes como Juno y PROXY y retratar el periodo de transición entre ambas trilogías a través del diseño artístico del juego.

> MATT OMERNICK
> "HICIMOS MUCHAS COSAS NUEVAS, REIMAGINAMOS LA FUERZA"

"El punto de partida fue el casco de los stomtroopers", revela Matt. ¿Qué aspecto tendría en esa época? La Rogue Shadow [la nave de Starkiller] fue otro elemento en el que empezamos a mezclar tecnología y estética para narrar, a través del diseño artístico, la manera en la que Starkiller empieza a cambiar de mentalidad. Esa nave era una bonita fusión entre un TIE Fighter y un X-Wing en muchos aspectos. Fue uno de mis diseños favoritos por esas razones... y acabó convirtiéndose en un set de LEGO".

The Force Unleashed II vería la luz en 2010 y aunque desarrolló aun más la historia de Starkiller y desplegaba unos poderes espectaculares basados en la Fuerza, no fue tan bien recibido por la crítica como la primera entrega y acabaría siendo el último gran juego de *Star Wars* en llegar al mercado antes de la adquisición de LucasFilm por parte de Disney. La Casa del Ratón desembolsó la asombrosa cifra de 4.050 millones de dólares en 2012.

Aunque actualmente no sean canon, los juegos del Universo Expandido de *Star Wars* fueron el resultado de grandes esfuerzos, por lo que no es de extrañar que Disney preste cierta atención al pasado. Al concederles el estatus de 'Leyendas' han hecho que su luz arda aun más fuerte en los corazones de los jugadores, permitiéndoles actuar como faros que podrían inspirar próximos títulos de *SW*. Mientras que a Chris Foster le encantaría que Kyle Katarn "se convirtiera en un misterio, alguien sobre el que se habla aunque no se le haya visto", otros desarrolladores están encantados ante la posibilidad de que esas 'Leyendas' puedan inspirar nuevos juegos en un futuro. Al fin y al cabo, como resume Ryan Kaufman, "estas historias y personajes siguen resonando entre la gente, a muchos niveles". ★



» [Xbox 360] El objetivo de *The Force Unleashed* era hacer que los jugadores se sintieran como los superhéroes del universo *Star Wars*, desatando el Lado Oscuro de la Fuerza.



» [Xbox 360] En *The Force Unleashed*, el jugador se ponía bajo la piel de Starkiller, el aprendiz secreto de Darth Vader que tenía la voz y el rostro del actor Sam Witwer.



STAR WARS: SQUADRONS (2020)

Un emocionante juego de combate espacial en primera persona en el que se nos da la oportunidad de pilotar naves icónicas de la saga, incluyendo los X-Wing y los TIE-Fighter. Si tienes la oportunidad de probarlo con un casco de Realidad Virtual prepárate para alucinar en pleno fragor de la batalla.



PROJECT RAGTAG (CANCELLED)

Este juego de acción habría sido una mezcla de *Uncharted* y *Star Wars*, centrada en un grupo de mercenarios que planean un elaborado atraco. El feedback poco entusiasta que recibió dentro de la propia EA hizo que se cancelara el proyecto, lo que acabó provocando el cierre de Visceral Games.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

PROEIN S.A. e Ignacio Pérez Dolset

Una vida de videojuego

POCAS VECES ENCONTRAREMOS UNA HISTORIA TAN DESCONOCIDA Y A LA VEZ TAN LIGADA A ÉXITOS DE PRIMER NIVEL DENTRO DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO. PROEIN NO SOLO DISTRIBUYÓ ÉXITOS MUNDIALES COMO TOMB RAIDER COLOCANDO A ESPAÑA COMO MERCADO PUNTERO EUROPEO, SINO QUE FUNDÓ PYRO Y NOS PROPORCIONÓ NUESTRA MAYOR GLORIA VIDEOJUEGUIL, COMMANDOS. ESTA ES SU HISTORIA. **POR JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS**

Un mundo estéril en tecnología, una tierra fértil en oportunidades. "El Far West", como define gráficamente Ignacio Pérez Dolset a la España de finales de los años 70 y principios de los 80. Un país inmerso en sus maniobras finales para salir de la dictadura que lo mantuvo maniatado durante 40 años, y muy alejado de la línea de vanguardia tecnológica que, como la quilla de un rompehielos, abría un esperanzador camino en países como EE.UU., Japón o Inglaterra. La microcomputación, el nacimiento de los videojuegos.

» *Galaxy Invader 1000* de Gakken fue un éxito comercial en España.

Ignacio, pese a no contar con un buen punto de partida ni estar en un país que supiese proporcionar valor añadido institucional al videojuego, la tecnología o, simplemente, al espíritu creativo, consiguió convertir a PROEIN en un monstruo de la distribución a finales de los 90. Colocó a Pyro Studios y su videojuego *Commandos* en el primer puesto en ventas de medio mundo. En 2002 crea la empresa de animación Ilion, y en 2009 estrenan la fastuosa *Planet 51*, una de las producciones más caras del cine español con un coste de 45 millones de euros. Su camino transcurre ahora al mando de la universidad U-Tad, dedicada a la formación de profesionales del diseño, de las áreas digitales y del videojuego, sin dejar de lamentar la inacción de los sucesivos gobiernos ante la industria. "Todos los políticos españoles, hasta hace 10 minutos, son de una generación que aborrece el videojuego. Un aborrecimiento desinformado, pero fruto de haberse criado sin el contacto con el videojuego". Y en esa España del Far West, atravesada por arbustos rodantes sobre el páramo tecnológico, fue donde progresó Juan Antonio Pérez Ramírez, su padre, buscando oportunidades de negocio importando todo tipo de productos. "Estamos hablando de primeros de los años 70", explica Ignacio, "cuando en España la presencia de multinacionales es nula. Mi padre empieza PROEIN a finales del franquismo, y la idea es traer a España productos que no están en España, y eso incluye whiskies, joyas, cigarrillos. Mi padre trajo la British American Tobacco, la productora de Lucky Strike, trajo Gucci, la casa de subastas Sotheby's, los puros Davidoff, la ropa deportiva y la línea de Carrera y Porsche. Y entre todas aquellas oportunidades que tocaba con más o menos éxito, estaba el inicio del videojuego".

Los dispositivos de juego electrónico eran una novedad del mercado de finales de los 70, aún alejados del concepto de la consola y con unos precios por lo general muy elevados para el empobrecido bolsillo del español medio. Pero no solo por el precio, sino también por su red de distribución, muy pobre y basada en iniciativas casi





IGNACIO PÉREZ DOLSET

Con apenas 22 años, se hace cargo de la distribuidora para convertirla en la gran referencia a finales de los 90. (Foto: cortesía de Diego Vargas)



» El stand de PROEIN en SONIMAG 87 fue referencia gracias a Sega.



» PROEIN exploró el mercado de los juegos electrónicos de ajedrez.



» Activision, marca estandarte de la primera época de la distribuidora.

unipersonales como la de PROEIN. Juan Antonio encontró una vía interesante en las máquinas de ajedrez de fabricantes como Fidelity Electronics. Para probar su funcionamiento y sus capacidades, las ponía a jugar en casa unas contra otras. "Empezó a importar cacharros electrónicos", recuerda Ignacio, "que iban desde las handhelds a ajedreces, juegos de Gakken, Bambinos, etc. Empresas que fueron pioneras en las máquinas portátiles de videojuegos". Las máquinas de ajedrez, productos enormemente caros, se vendían sobre todo en El Corte Inglés, en el departamento de marroquinería, y en tiendas de decomisos. "Cuando mi padre importa las máquinas de ajedrez de Fidelity", recuerda Ignacio entre risas, "El Corte Inglés hace una distribución de prueba, compra una decena de máquinas para unos centros emblemáticos y así ver cuál es la reacción del cliente. Era una máquina que costaba 250.000 o 300.000 pesetas. Más caras que una PS5, solo para jugar al ajedrez. El Corte Inglés expone 10, y mi propio padre, a través de terceros, compra 8. Después de ese test, que es un 'éxito', ya hace una implantación de una mayor envergadura. Nunca se convierten en el mega fenómeno porque eran muy caras, pero se convirtió en un producto que vendió. Era un minimercado, pero a fin de cuentas un mercado".

El padre de Ignacio visitaba puntualmente cada año las principales ferias internacionales en busca de aquella oportunidad de negocio, de la marca o producto que podía despuntar en un futuro inmediato y hacer crecer un mercado que por aquel entonces ▶

Foto ajedrez: Joe Haupt - Wikipedia - https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mini_Sensory_Chess_Challenger_by_Fidelity_Electronics_(Chess_Computer)_-_It%27s_you_against_the_computer!

LOS VIDEO-JUEGOS SEGA
PARA TU CASA
SON IGUALES A LOS DE
LOS SALONES RECREATIVOS



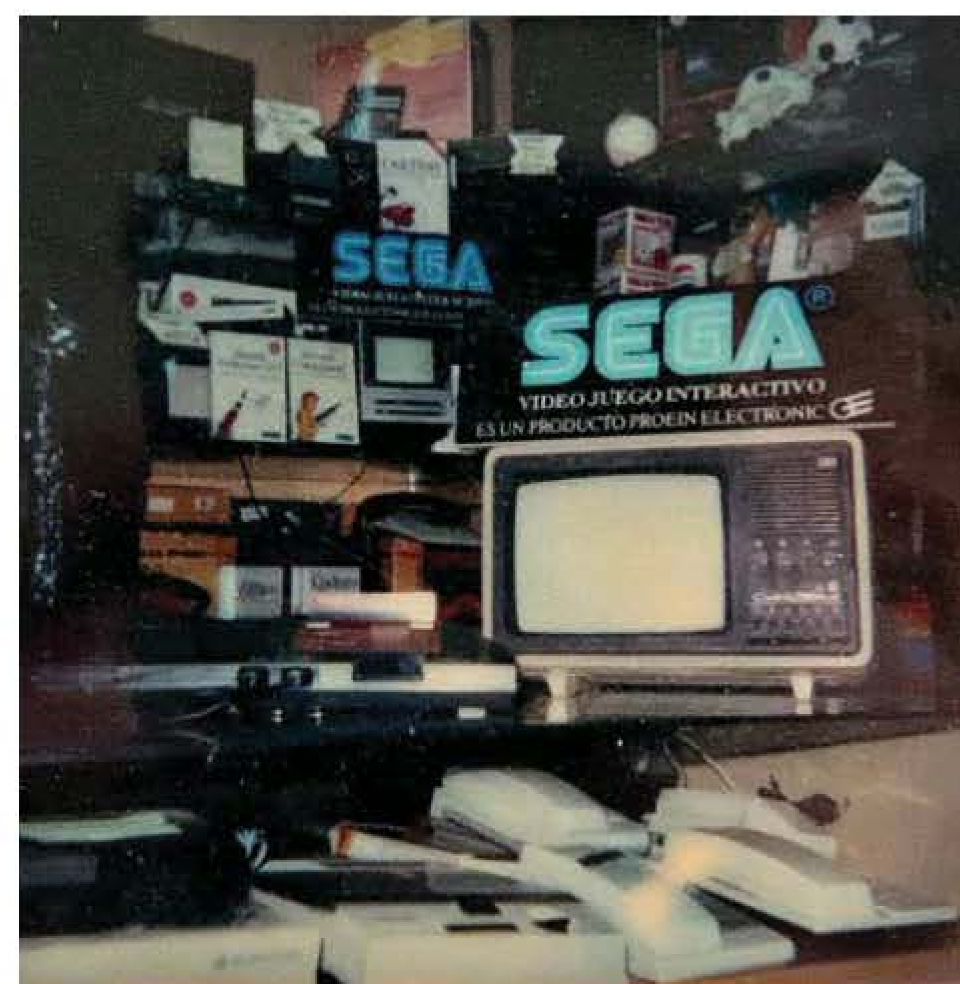
JUEGOS DISPONIBLES

PROXIMAMENTE

PROEIN

» PROEIN consiguió la distribución de la Master System en España, pero su encarnizada competidora, ERBE, se la arrebató.

» Se realizó un esfuerzo por posicionar los productos de Sega en los escaparates de los decomisos.





» La consola de Sega atraía la atención en los espacios habilitados en El Corte Inglés.

era casi inexistente. "*Pong* lo trajo mi padre de un Consumer Electronic Show en Las Vegas, que es donde se movía esto. Luego, Chicago, pero fundamentalmente en Las Vegas, en un mercado nada establecido donde iba gente con productos locos, prototipos, cacharros… Era una época donde viajaba muy poca gente y donde la asistencia en el 78 a esas ferias, españoles que hablaran inglés, era algo muy atípico. En mi casa, durante muchos años, los regalos de Navidad se han dado el día 31 de diciembre, porque en el día de Reyes estaba siempre en el CES de Las Vegas. Era un momento muy bonito donde podías conseguir la distribución de productos para España que eran prototipos, cuando Activision no era nada, cuando EA no era nada, ni Atari, y cuando Nintendo estaba con las primeras handhelds. Era ir, creer en un producto y traértelo. Mi padre no era un gran experto pero hizo su red de contactos, y le llamaban. En el caso de Activision, le llama un amigo, que era el distribuidor de Activision en Inglaterra y le dice: 'oye, que esto va a ser la pera'". El efecto colateral para un niño, como lo era Ignacio en aquel entonces, fue disfrutar en su casa de todo el catálogo de la Atari 2600 y de aquellos juegos electrónicos, entre los que destacaba el *Galaxy Invader 1000*, que tuvo una popularidad enorme en 1980 y que se vendía a un precio de 5.000 pesetas. "Perdí la mía, es mítica, parte de mi vida, el primer gran éxito del videojuego en España. Se vendieron 20.000 unidades. La primera vez que se anunció un videojuego en televisión, con un anuncio hiper cutre, como en stop-motion. Una cosa mal dibujada con el *Invader 1000* volando por el espacio, una super cutre versión del arranque de *La Guerra de las Galaxias*".

La Sega que viene y se va

Lentamente, el foco de PROEIN va desplazándose hacia la naciente industria de los microordenadores, ocupándose de vender las conversiones de recreativas de Activision y de su sello Electric Dreams. También experimenta con algunos juegos de producción propia que edita bajo su sello, como por ejemplo, *Abracadabra*, pero sin apenas repercusión. Se trataba de una distribuidora sin ningún tipo de profesionalización ni medios, fundamentalmente una importadora, que topa en el sector con unas potentes siglas: ERBE. Un rival en el mercado con el que mantendrían una encarnizada competencia, pero sin apenas fuerza para hacerles frente. "ERBE nunca fue una desarrolladora profesionalizada", apunta Dolset, "y no le tengo mucho respeto a ERBE como desarrolladora, pero fue una gran distribuidora, que profesionaliza la distribución con plantilla, equipos y modelo profesional, con herramientas y dedicación plena y exclusiva, convirtiéndose los mejores en eso. Son los primeros que en España hacen una aproximación en videojuego al gran consumo, planteándose el almacenamiento, distribución, marketing, con equipos dedicados". ERBE abordó su actividad de una manera que fue indudablemente referencia para la PROEIN de los 90: movimiento

Más otros excitantes accesorios y Juegos Especiales

Gafas 3-D™



Ahora puedes jugar con los videojuegos como nunca lo habías hecho. Con tanto realismo y fuerza como nunca imaginaste.



Missile Defense 3-D™
Como un ingeniero nuclear a bordo de la estación espacial fugitiva "ULYSSES, has descubierto "ELIMINATOR" el unico laser antinuclear que funciona. Tu misión es rechazar todos los misiles nucleares en vuelo y destruir a aquellos que vayan hacia ti.
(Requiere Light Phaser para Jugar.)

Proximamente

Zaxxon 3-D™
El famoso juego de salones de juego, Zaxxon puede ser jugado en casa en tres dimensiones. Evade las obstructivas paredes y las barreras de laser. Avanza para destruir la fortaleza del enemigo y pelea contra su flota.

Light Phaser™

Pon la fuerza del rayo en tus manos. Apunta al televisor y haz blanco con precisión a la distancia que quieras.



Shooting Gallery™
Prueba tus conocimientos de tiro en 4 diferentes tipos de vueltas.



Gangster Town™
Son los años 20 y tú eres un agente del FBI. Tu misión es atrapar a una peligrosa banda de criminales.



Control Stick



Compatible con Commodore, Vic-20, C-64, Atari 400, 800, 2600.

ES UN PRODUCTO PROEIN ELECTRONIC
Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID
8707-SP10-S.

Now, there are no limits.℠ SEGA® SEGA ENTERPRISES LTD.
Printed in Japan

ESOS LOCOS PERIFÉRICOS

Además de mostrar los juegos más atractivos de Master System, este catálogo de PROEIN también presentaba los periféricos que Sega creó para su consola, como las Gafas 3D creadas por Mark Cerny (sí, el co-autor de *Marble Madness* y futuro arquitecto de la PlayStation 4).

el *F1*,... Allí probé el *Black Belt*". PROEIN lleva Sega hasta el año 89, en el que aparece ERBE, arropada por Virgin, para arrebatarle la distribución, víctima del cambio empresarial que se empieza a vivir en Europa y Estados Unidos. Con Sega, PROEIN hace una caja de 200 millones de pesetas, una cifra importante para una empresa familiar, pero no tan elevada en términos globales. "Estás hablando de software más hardware, y si haces el cálculo, la Master System se vendía a 25.000 pesetas de retail, el precio de venta en distribución a unas 16.000. Haces el cálculo y... A lo mejor en el año 88 se vendieron 6.000 o 7.000 Master System. Quizá 10.000 máquinas. Pero eso no es mediático. Nos sacan del mercado a las puertas de triunfar, nunca se llegó a dar el salto". El diagnóstico que hace Ignacio desde la perspectiva de los años es claro. "Era una empresa con vocación de importar cosas, pero de una importadora que te aparece con ropa de ciclismo, con gafas de esquí, y esta es una división más donde se trae producto. Y, de pronto, nuestro sector deja de ser de importadoras pequeñas y de negocios de ir a una feria, de traer un producto, y se convierte en un negocio que sale de las catacumbas y sube a las plantas nobles, y pasa de mover de decenas de euros a cientos, a miles, a millones". Las micro compañías europeas van desapareciendo a finales de los 80 y se consolidan en marcas que son ya el germen de grandes potencias futuras. MicroProse crece alrededor de pequeños productos de Sid Meier; US Gold, con Geoff Brown, se consolida como un potente jugador internacional. Ocean, Psygnosis... El Reino Unido acumula progresivamente gran

"MI PADRE LLEGÓ A LA OFICINA CON LA PRIMERA MASTER SYSTEM QUE ENTRÓ EN ESPAÑA, UN PROTOTIPO DIRECTO DESDE JAPÓN"

de la marca, trabajo profesional con agencias de publicidad, posicionamiento de producto, uno de los canales de retail,.. Algo muy ajeno a lo que Dolset veía en la empresa de su padre. "Hasta entonces había un negocio oportunista e improvisado pero sin esa visión profesional de negocio de gran consumo. Cuando ERBE hace su aproximación a la producción nunca pone fe en ello, no es el mismo caso, simultáneo en el tiempo, que Ubi Soft en Francia, que era distribuidor en Francia como era ERBE, a finales de los 80. Coge años en los que en el mercado se pueden crear marcas, la producción es más barata, no hay grandes jugadores establecidos en el mercado internacional. ERBE nunca hizo una gran apuesta, nunca forma equipos profesionalizados, buscando a los mejores, considerando de verdad que su gran negocio es hacer juegos en España y dar el salto a llevarlos fuera. ERBE en distribución son un 9,5 sobre 10 en lo que hicieron, hasta su gran error, que fue liarse con Nintendo, porque los japoneses son muy despiadados y ahí solo ganan ellos, pero en el desarrollo nunca entendieron el mercado. Si hubieran hecho otra apuesta, la historia del software español podría haber sido otra".

Aun en esa situación precaria y limitada en posibilidades que tenía PROEIN, el padre de Ignacio tiene la suficiente visión para atisbar que el futuro de los videojuegos transitaría por una vía diferente a la de los limitados microordenadores. "Llegó mi padre a la oficina con la primera Master System que entró en España, que venía desde Japón y era un prototipo, y me la dio con 14 años: 'A ver, dime qué opinas de esto', y me puse a jugar con aquello. Y se me abrió el mundo celestial". PROEIN comienza a distribuir la primera consola de Sega en España, a través de tiendas de decomisos y utilizando sus canales de El Corte Inglés. "Con la Master System la presentación a El Corte Inglés la hice yo, que se llevaron al 'niño' para que jugara. Había seis juegos en cartucho y dos en tarjeta. En cartucho mi juego favorito era el *Black Belt*, y luego estaban el *Alex Kidd in Miracle World*, el *Wonderboy*, el *Hang-On* (una de las dos tarjetas),



» Esta imagen era frecuente en algunas tiendas de electrónica de los 80. Las consolas eran una gran novedad.



» [PC] *Alien Breed* fue uno de los grandes títulos que Ignacio firmó con Team17.

» *Cobra Mission* y su temática adulta fue un excelente reclamo para el público. Una apuesta arriesgada… y un acierto.



densidad de talento y potencial con sus empresas y distribuidoras convirtiéndose en auténtico núcleo europeo frente a EE.UU., con menos concentración pero más habilidad para convertir mercados de ocio en fenómenos de masas. Por otro lado, Japón monopoliza el avance de las consolas con estructuras comerciales muy estancas pero efectivas. Frente a productos de software como *Wolfenstein* o *Grand Prix,* construidos en torno a figuras de creativos del momento del estilo de Peter Molyneux, Geoff Crammond o Sid Meier, emergen las franquicias industrializadas como *Grand Theft Auto*, en las que la figura clave es el productor, y que multiplican los volúmenes de venta en el mercado. Los 90 alumbran, frente a estructuras unipersonales, el triunfo arrasador de la organización industrial. El Far West queda, al fin, sepultado bajo la tecnología.

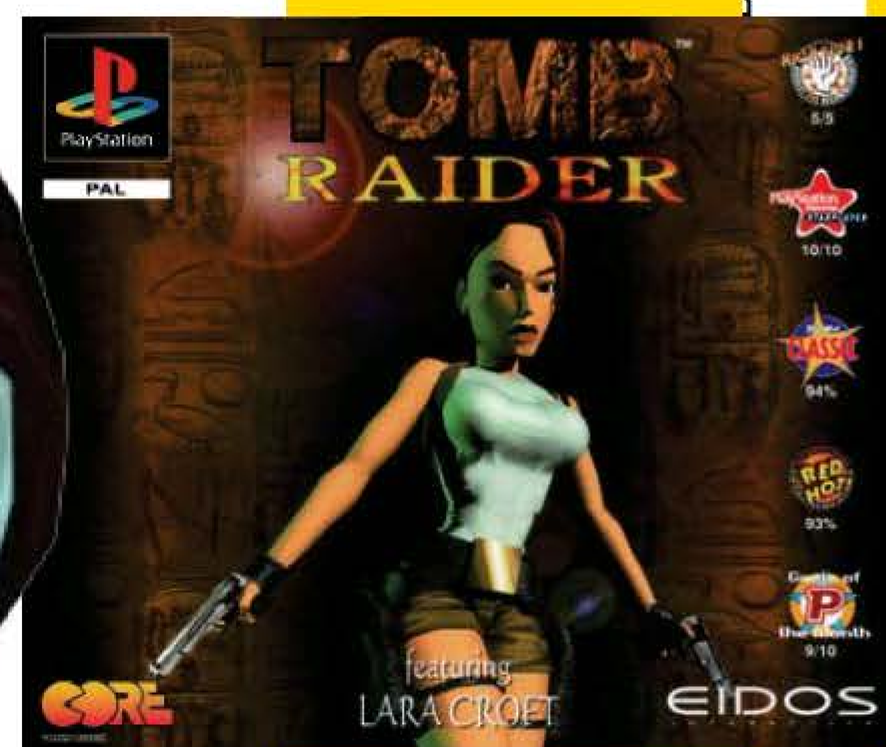
PROEIN meets Lara

Ignacio, en ese contexto, entra en PROEIN a finales de 1993 con 22 años, con su padre de Presidente, Carlos Mier de Director General y su hermano Javier Pérez Dolset de Jefe de Ventas. La situación de la compañía dista en ese momento de ser buena. Está en claro riesgo de quedar definitivamente descolgada en la carrera de la innovación, con productos que no son de primer nivel. Lo primero que hizo Ignacio es elaborar un dossier en el cual se intentó romper con la imagen de una compañía familiar, reflejando otro tipo de estructura. No faltan los pequeños 'trucos' para maquillar un personal escaso, o disimular la gran cantidad de apellidos 'Pérez' en el staff. "Queríamos decirle a la gente que somos más de lo que ven. Con los publishers que tiene en aquel momento, más Capstone y New World Computing, MegaTech, Labtec, y Sublogic, que ya los había conseguido yo… Teníamos Empire, CDS, Chrysalis, Loriciels, Ready Soft, Silmarils, Simulmondo, que era de la mafia italiana, Supervision, System 3 y Titus". Una selección de empresas que no estaba entre lo más granado del sector. "Sinceramente ", reconoce

"ALGUIEN DE CORE DESIGN NOS ENSEÑA UNA DEMO DE LARA CROFT, 15 SEGUNDOS DE ELLA CORRIENDO POR UN PASILLO. ERA LA PERA"

Dolset, "nuestro juego estrella era el *Ishar*, de Silmarils, y los demás estaban sacando los *Ultima*, etc… Sega se fue en el 89. En ese momento, PROEIN está al borde de la muerte". La vuelta al mercado pasó por dinámicas que inevitablemente recordaban a aquellos viajes de su padre en busca del producto salvador. "No teníamos capacidad para apostar por grandes juegos y recurres al olfato. Nos traemos el *Cobra Mission*, juegos desconocidos por los que nadie aportaría: traigo de Inglaterra a Team 17, con *Alien Breed*, y vendo unos cuantos. No son productos multimillonarios pero si vendes 3.000 o 4.000 copias, para PROEIN era brutal, porque un bestseller era para nosotros 500 copias". A esta situación se une el lastre del producto existente en tiendas, que no vende de ninguna manera y con una amenaza permanente de ser carne de devoluciones. Aparte de detener a toda costa las devoluciones de El Corte Inglés, surge la necesidad de reconstruir una nueva 'PROEIN comercial', para lo cual se sirven de la experiencia y de la ayuda de gente como Marian Swierczynski, que fue Director Comercial de Sega con Paco Pastor. En la compañía entra también Mercedes Rey, esposa de Ignacio, que tendría en el futuro un destacado papel en las negociaciones con los distintos sellos. Lentamente se fue recuperando la confianza de los canales de venta, y se apostó por títulos desconocidos como *Cobra Mission*, con aquel toque erótico-manga inolvidable, y por el que se pagaron 5 millones de pesetas para garantizar al editor unas ventas de 3.500 copias. Dolset acababa de invertir 8 millones en la hipoteca de su casa, y la inversión pesaba como una losa. "El master de *Cobra Mission* es el primer juego que nos descargamos, en el año 93, con un módem de 14400. Descargarte un master, compilar y empezar a hacer copias, todo corriendo antes de Navidades… Esas 3.500 copias de garantía se convirtieron en 7.000, y fuimos ganando confianza". En esos mismos meses, Dolset viaja a Bradford para negociar la distribución de los juegos de la popular Team17. "Ya solo ir allí… con mis 23 años en avión a Heathrow, en tren a Leeds, de allí un taxi, a sentarte con un tío de 40 años que te parecía un anciano, y hablar de dinero, *Silverball*, el *Alien Breed*, y estás allí negociando 1.500 copias de este y del otro… Mucho dinero". Las cifras fueron dando progresivamente un vuelco. La distribuidora se hace un hueco en el mercado con productos singulares como *ATP*, un simulador de vuelo que salió a la venta a un precio elevado, 9.000 pesetas, pero que consiguió colocar 3.000 unidades. Los juegos sin recorrido de los que tan solo se vendían 500 unidades a 5.000 pesetas iban quedando atrás. A esta estrategia se unen operaciones exitosas con accesorios. "Apostamos por los QuickShots, vendimos muchos joysticks en aquel momento, buscando productos para sobrevivir. Con Impressions tuvimos mucho éxito con juegos de estrategia pequeñitos, que nunca llegaron a portadas, ni *Micromanía* los consideraba. No era el juego de Rare, ni el gran título, pero vendías tus 3.000 copias. Nos permite sobrevivir, irnos rehaciendo. Nuestro primer éxito fue convencer a MicroProse para que nos deje dar un salto adelante y coger producto de más nivel. Eso es nuestra consagración. Pablo Crespo (Game, Mail Soft) decía 'Es que a PROEIN le falta ese título para que la gente entre por la puerta a preguntar por él'".

Y ese primer título fue *Civilization*, una apuesta personal porque nadie en España quería sacarlo. Exigía una traducción extensa que le costó a Dolset varias semanas de dedicación exclusiva. Al *Civilization* se le une el *Grand Prix* de Geoff Crammond, cuya segunda parte le proporciona a PROEIN unas ventas de otro nivel, 30.000 unidades. Del *Civilization* se venden 70.000 en el primer año y medio. Con MicroProse entusiasmada con el trabajo realizado, la plantilla de la distribuidora da el salto de nivel pretendido, y consiguen, por su relación histórica con Core Soft, que Eidos se integre con PROEIN. Y en ese paso fundamental tiene mucha culpa una singular arqueóloga y exploradora. "Alguien de Core Design, Sharon, o Richard Barclay, alguno de ellos, nos enseña una demo de Lara Croft que son 15 segundos de ella corriendo por un pasillo. Y ya está. No hay más. Y fue: 'pero esto qué es'. Era la pera, la pera". Poco después empieza a evolucionar el juego hacia su forma final, pero, en ese proceso, Core atraviesa un importante bache, tiene que ser vendida a US Gold, y, poco después, US Gold entra en dificultades y es comprado a su vez por Eidos. "Y nos encontramos ▶



EIDOS, CORE DESIGN Y PROEIN

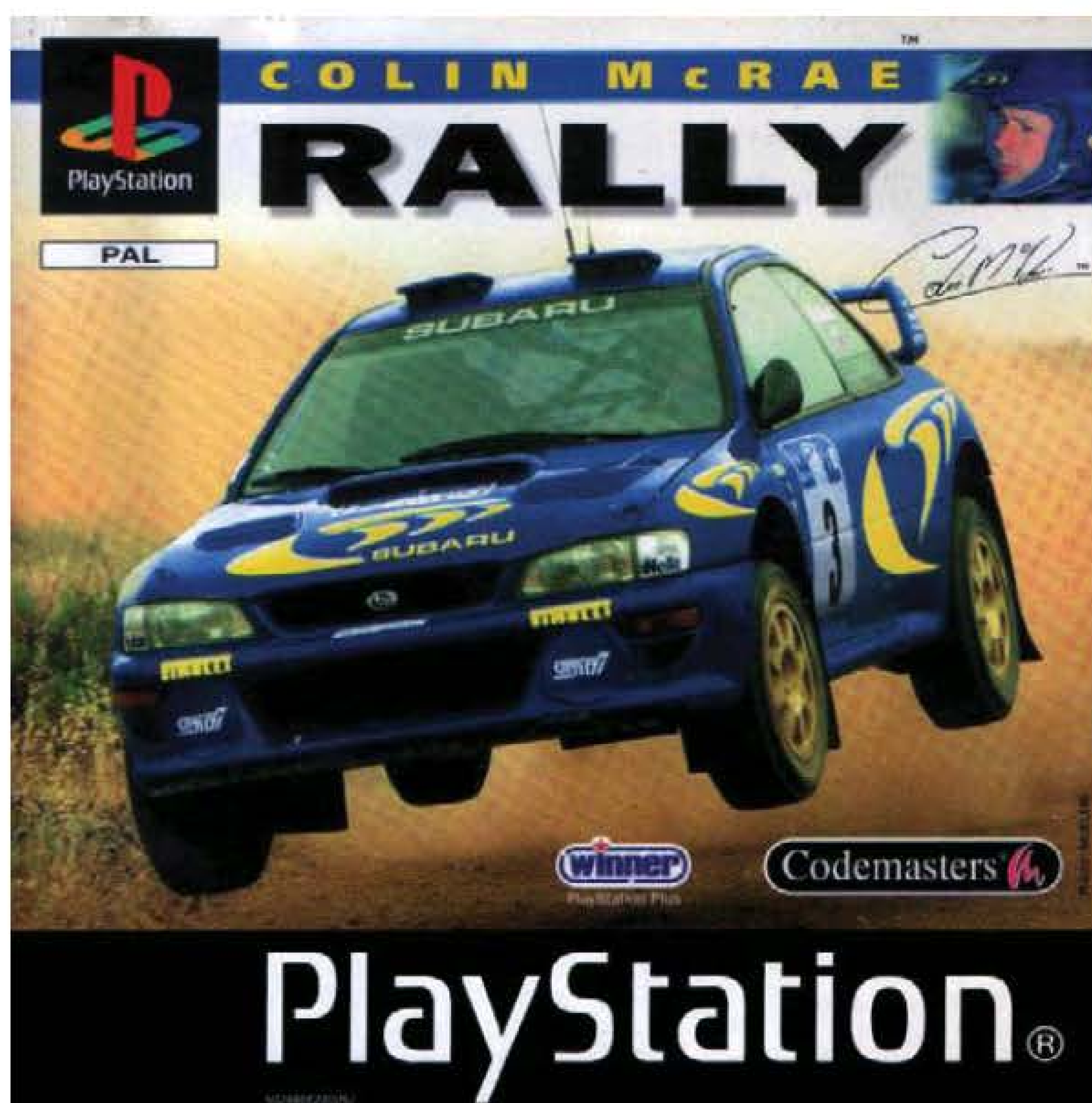
Tomb Raider no solo catapultó a la distribuidora española, sino que sentó los cimientos para su actividad como desarrolladora. Eidos hizo una apuesta de mínimos por _Commandos_, que a la larga supuso un grandísimo negocio.

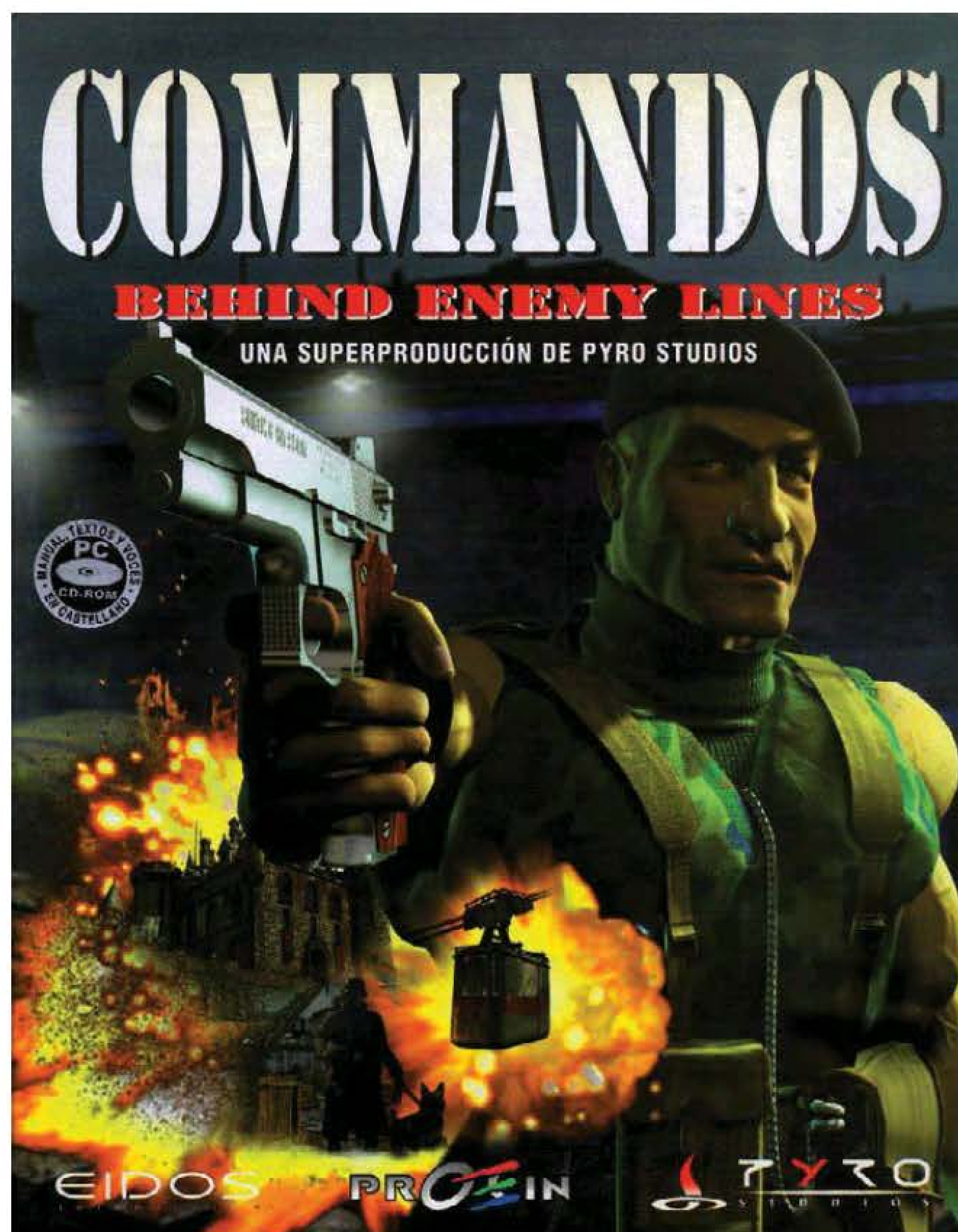


» [PC] Lara Croft atrajo inmediatamente la atención de Dolset, que apostó por su juego sin dudar



» [PC] *Tomb Raider* fue un éxito sin precedentes, una revolución.





» *Colin McRae Rally* supuso otro gran éxito para PROEIN, aunque fue caro de conseguir.

» *Commandos* ha sido sin duda el gran "hit" de la historia del videojuego español.

en una situación en que la distribuidora de US Gold era de Electronic Arts, Dro Soft. Nosotros llevábamos Core. Cuando el grande, US Gold, se ha comido a Core Design, quiere decir que quien tiene la distribución de US Gold se lleva el pastel, y para nosotros la situación no es solo que no ganamos, sino que perdíamos y nos quedamos sin el producto de Core Design. Y vemos el *Tomb Raider* y apostamos, ponemos todo el dinero porque creemos que va a ser la pera limonera. Apostamos como no apuesta nadie, y todo acaba en un contrato de un millón de libras del año 95, que era un dineral. Dinero que no teníamos, un millón garantizado en compras del catálogo de productos de aquel US Gold de aquel proto Eidos. Apostamos por *Tomb Raider*, pero había que comprar otros juegos también, 3.000 copias de uno, 2.000 de otro, y había mucha basura en el catálogo, juegos infectos. A última hora, ponemos una clausulita en el contrato que decía que compraríamos un volumen mínimo de un millón de libras, pero que esa inversión podríamos variarla entre los juegos del catálogo, y esa cláusula nos salvó la vida". PROEIN consiguió saltarse la obligatoriedad de comprar miles de copias de juegos sin interés, que habrían acabado acumulando polvo en un almacén. Compraron no un millón de libras en juegos de Eidos, sino tres. Pero 2,8 millones eran para *Tomb Raider*. Del resto de juegos, compraron unos pocos miles para cubrir el expediente, de los cuales apenas se vendieron un centenar. "Nos dicen: 'pero cómo hacéis esto', pero ellos saben lo que decía el contrato".

Lo que Eidos intentó con *Tomb Raider* era una práctica habitual en el mercado de los 90: ofrecer en subasta los juegos antes de lanzarlos, y ofrecerlos al mejor postor, para desentenderse después del funcionamiento real del mismo en el mercado. Esa fórmula, de alto riesgo, disuadió (afortunadamente) a PROEIN de invertir en juegos como *Rise of the Robots* o *Primal Rage*, por los cuales se pedían cifras disparatadas. "Prefiero vender 20.000 unidades de un juego del que he comprado 20.000 copias, que 50.000 de un juego que he comprado 100.000. Ahí hay leches importantísimas. Cuando un distribuidor se equivocaba en un producto en cantidades importantes, se lo llevaba por delante. El proceso más importante era el de la compra (...) Había compañías especializadas en eso, como Codemasters, sacaban un juego al año y era 'tengo mi juego y te meto el pelotazo'. Vendo el juego al mejor postor. Y nosotros dimos el pelotazo con *Colin McRae* porque vimos el potencial y pusimos un dineral encima de la mesa y acertamos. Ganamos la puja con una compra de 200 millones de pesetas. Ahí tuvimos una cierta competencia porque estaba Virgin, pero no lo hizo con mucha intensidad. Con *Tomb Raider* sí que nadie se acercó a las cifras que pusimos. En *Colin* hubo más competencia, garantizamos 40.000 o 45.000 copias y al final vendimos 300.000. Está entre nuestros grandes éxitos de todos los tiempos. Con *Tomb Raider*, entre todos los sistemas, vendimos más de un millón".

Juegos de Guerra

PROEIN discurre por el mercado de una manera mucho menos visible que ERBE diez años antes, ocupando su posición en el mercado. Lo importante ya no es la distribuidora como marca, sino los títulos. "Por eso PROEIN es más desconocida que otras", explica Ignacio", "cuando probablemente por ventas, entre los distribuidores independientes en España, ha sido la gran compañía por volumen, a años luz de otros. ERBE ni nos huele, que es la segunda. Del 98 al 2002, estamos hablando de años de una facturación media de 6.500 o 7.000 millones de pesetas. En el mejor año de ERBE, hace 8.000 millones, el 92, el año de Nintendo. PROEIN está en los 4.000 millones, luego 5.000, 6.000, 7.000 pero no hacemos un trabajo de marca como ERBE, porque no nos interesa. Invertimos en los productos que lanzamos, era un mercado distinto al de ERBE en los 80, donde ERBE era una marca".

Compañías como Mindscape, SSI, Interplay, Codemasters, THQ, la reencarnación de Activision o Core Design, van engrosando el potentísimo catálogo de PROEIN, que conseguirá acaparar en los siguientes ejercicios cerca del 40% del mercado. Por sus oficinas pasan los grandes lanzamientos de las compañías más relevantes. Pero el año clave es 1996, no solo por la consecución de *Tomb Raider*, sino porque PROEIN da el pistoletazo de salida al gran proyecto de Dolset, su aportación al desarrollo profesionalizado del videojuego en España, apuntando directamente al mercado internacional de los PC y compatibles. En septiembre de ese año nace Pyro con la llegada de Gonzalo Suárez, y se planta la semilla de su gran juego, *Commandos*. "*Commandos* está hecho en inglés desde el minuto 1, los folletos son internacionales desde el minuto 1, y el plan es internacional desde el minuto 1". El juego estaba inspirado en grandes momentos de la Segunda Guerra Mundial, con una estructura episódica muy cinematográfica y recogiendo momentos icónicos de películas como *Doce del Patíbulo*, *El Desafío de las Águilas* o *Un Puente Lejano*. Homenajes que Dolset recogió en sus diseños de cada fase, supervisando el desarrollo e imaginando un grupo de soldados especializados en diversas disciplinas capaces de colaborar para conseguir superar cada reto. "Por diversificar, y esto es idea de Gonzalo Suárez, en lugar de



» [PC] *Commandos* recreaba grandes momentos bélicos de la IIGM, con un equipo de soldados especializados.

arriesgarnos a un juego, nos pusimos a hacer dos con un mismo motor, con una compatibilidad de herramientas. Era un juego de piratas. Y luego teníamos un motor 3D que estaba haciendo Unai, que se llamaba *Cimmerian*, pero era una aventura a más largo plazo. Teníamos *Commandos* y un juego de piratas. Ya desde muy pronto se empieza a ver que *Commandos* tiene un carisma y fuerza que el juego se piratas no tiene, y que es el gran juego que tenemos". En primavera de 1997 comienza un tour para mostrar los dos juegos a los principales editores del mercado británico. "*Commandos* maravilla a Eidos, lo suficiente para que nos lo compren, porque el resto de publishers nos lo rechazan todo. Ni puto caso. Pero *Commandos* lo vendemos. Venderle un juego a un Eidos para su distribución internacional es un hito, aunque nos dieran la menor de las garantías posibles". Lo compran, pero con la clara intención de tratarlo como un producto de fondo de catálogo, sin otorgarle estatus de triple o doble A. Era un A o un B, como una apuesta de mínimos para que resultara rentable con ventas medianamente aceptables. "Firmamos un contrato inicial de 600.000 dólares, que en términos globales era un mierda. Para un juego con un millón de dólares de producción, que no te cubriera ni siquiera el total… En términos de garantía te cubría un total de 65.000 unidades, calculas a 10 dólares de royalties por copia, y eso era realmente bajo en la época".

Commandos se convierte en el juego español más exitoso de la historia, un hito que, desgraciadamente, no se ha prodigado en más ocasiones. Si en España fueron 45.000 copias vendidas, en el resto del mundo multiplicaron esas cifras alcanzando el número 1 en muchos mercados. "Casi 400.000 en Alemania, 300.000 en Inglaterra, 180.000 en Francia, 30.000 en Polonia, Canadá, México, Argentina… Hasta en Japón en el mercado de PC fuimos número 1, vendió 10.000 copias. En Corea, que era un mercado importante, fuimos número 1, una sensación". Pese a que su éxito eclipsó productos posteriores, no fue el único gran título de Pyro. "*Praetorians* fue también un juego de mucho éxito, pero menor al lado de *Commandos*, que en el 98 es el segundo más vendido del mundo para PC, detrás solo de *Tomb Raider*. *Commandos 2* vende más que el primero, también uno de los más vendidos en PC de aquel año, pero el cambio del mercado entre el 98 y el 2001 es bestial. El crecimiento exponencial de las consolas dejó el mercado del PC en residual. *Commandos 2* sacó mucho dinero, las versiones



» Ignacio Pérez Dolset jugó un papel fundamental en Ilion, empresa de animación cuyo mayor éxito fue *Planet 51*.

de consolas vendieron, pero nunca funcionaron especialmente. No era un juego pensado para consolas. El PC empieza a ser bastante irrelevante. El *GTA* ya vende 18 millones de copias. Ventas de 1, 2, 3 millones en PC empiezan a no ser tan importantes".

En el año 99, PROEIN llega a vender más juegos que Sony e incorpora a su catálogo *Call of Duty* o *Max Payne*, siendo Electronic Arts el único gran sello con el que no trabajan. Pero es el momento en que Dolset considera que hay que vender, en el mejor momento. "Nuestros publishers se iban a instalar en España, tienen un volumen donde estamos muy cerca de que lleguen a la conclusión de que se justifica tener una oficina propia en España y ser sus propios distribuidores. Y hacer ya la cadena de valor completa. De nuestros 8.000 millones, 2.500 son de Activision, otros tantos de THQ… Y cuando estas empresas se instalen en España, se acabó el negocio. Y decidimos vender. Teníamos interés de varias empresas y acabamos vendiendo a Eidos, que con la relación de publisher de *Commandos* son quienes están más próximos a nosotros y quienes ponen más dinero". Ignacio permanece en la empresa hasta 2004, con un éxito notable pese a que, conforme preveían, perdieron tanto a Activision como a THQ. Todavía surgen títulos como *Vice City*, que se convierte en el juego más vendido de PROEIN para una sola plataforma, con 400.000 unidades solo para Playstation, o *Los Increíbles*, que alcanza entre todos los sistemas casi 600.000 copias vendidas. Pero la situación supuso para Dolset una vuelta a bregar con títulos de segunda categoría, de menor recorrido, y en ese momento decide poner fin a su etapa en la empresa. Eidos entra en dificultades y PROEIN es comprada por SCi Entertainment Group. "Mi mujer Mercedes Rey sigue dirigiendo SCI, les compra Koch a SCI, y ya Mercedes en 2007 se marcha a Koch, y ahí se queda. Koch Media siguen siendo los mismos, y parte del equipo sigue conmigo. Oscar del Moral trabajaba con nosotros, Elisa Ramos ha estado con nosotros desde el principio y ahí sigue, va a cumplir con Koch y sus distintas versiones 32 años. Y nuestro legado de PROEIN ahí sigue, a través de Koch". Por el camino queda la satisfacción para Ignacio de haber conseguido cosas como llevar a *Tomb Raider* a *Cronicas Marcianas*, o al telediario en momentos de máxima audiencia. La segunda modelo de *Tomb Raider*, Neil McAndrew, consiguió congregar en El Corte Inglés de Castellana a 5.000 personas, siendo necesario acordonar la zona y movilizar a la policía. Las ventas del juego equipararon al mercado español a otros más desarrollados como Alemania o Italia, situándose solo por detrás de Francia e Inglaterra, donde EIDOS sí tenía oficinas propias. "Conseguimos que a España la tomaran en serio, y *Commandos* despertó la atención sobre la capacidad de España de hacer juegos de primer nivel".

Emprendedor y creador en el mundo digital, Ignacio apela al esfuerzo y la perseverancia, pero no niega la suerte de la oportunidad, la suerte de estar con un producto determinado en un momento determinado. PROEIN tuvo el olfato necesario para levantar un gigantesco entramado cimentado en la visión del éxito de una intrépida exploradora, de un grupo de soldados en plena guerra mundial, de un conocido piloto de rallies o de una familia de superhéroes que un día imaginaron los chicos de Pixar. "Si Freddy Mercury estuviera en este momento, donde no importan nada las bandas o el talento, ¿hubiera sido Freddy Mercury? Hay muchísimo de suerte, pero la doy por absolutamente necesaria. También el tesón, el talento… No puedes pretender no arriesgar y ganar".



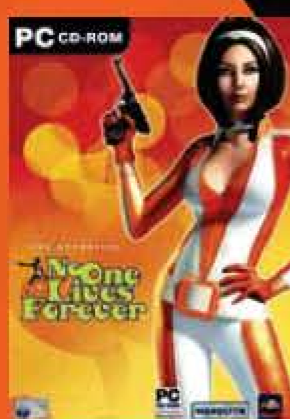
» El maletín que acompañó a Dolset en sus viajes por todo el mundo al frente de PROEIN y Pyro.

CÓMO SE HIZO

No One Lives Forever 1&2

DESCUBRIMOS CÓMO DEL CAMBIO DE OPINIÓN DE LOS DUEÑOS DE JAMES BOND NACIÓ CATE ARCHER, LA HEROÍNA DE LA SERIE DE MONOLITH

TEXTO DE ROBERT ZAK



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** MONOLITH PRODUCTIONS
- » **DESARROLLADOR:** MONOLITH PRODUCTIONS
- » **LANZAMIENTO:** 2000, 2002
- » **PLATAFORMAS:** PC, PS2
- » **GÉNERO:** FIRST-PERSON SHOOTER

¿QUÉ HACEN AHORA?



CRAIG HUBBARD

■ Después de *No One Lives Forever 2*, Craig siguió trabajando en Monolith en el importante *shooter* *FEAR* y su primera secuela, que salió en 2009. Ahora es director de juego en Sharkmob, un estudio bastante nuevo creado por veteranos de la industria y trabaja en un proyecto secreto.



JEFF ORKIN

■ Jeff se quedó en Monolith como ingeniero principal de la Inteligencia artificial (IA) de *FEAR*. Después se doctoró en el MIT, y creó una *start up*, Giant Otter, un estudio de IA que aprende del comportamiento y el habla de los humanos. El sueño de Jeff es triunfar en *marketing* para "financiar algún día un proyecto loco experimental de IA para videojuegos".

Los últimos años de la década de los 90 fueron claves para los shooters en primera persona, y también fueron una época en la que los videojuegos en 3D llegaban con unas sosas paletas oscuras. Esta tendencia se rompió en el año 2000 cuando apareció *No One Lives Forever* como un estallido expresionista de pintura multicolor en una nave industrial y ambientado en los años 60.

Lo más rompedor del juego y su secuela de 2002 no era solo ese estilo visual; ambos eran juegos narrativos con una historia bien escrita, daban libertad a la hora de afrontar los objetivos y la secuela introdujo un sistema de inteligencia artificial que sentó las bases de *FEAR*, un juego que todavía hoy día se considera uno de los mejores ejemplos de implementación de la Inteligencia Artificial (AI) del enemigo.

1998 y 1999 fueron unos años prolíficos para Monolith Productions, que lanzó nueve juegos y comenzó el desarrollo de *No One Lives Forever*. El rápido crecimiento de Monolith y la gran cantidad de proyectos desarrollados de forma simultánea en un complejo de varios edificios en Kirkland (Washington, EE.UU.) fue posible en buena medida al cofundador del estudio Jason Hall, quien tenía sus luces y sus sombras.

Hall, como otros cofundadores, amaba el sonido, y Monolith tenía un estudio interno de audio. Toby Gladwell, cofundador de la empresa, afirma, "Jason era un gran aficionado al sonido y una de las cosas en las que Monolith se adelantó a su época fue que nuestro audio fue siempre muy bueno y la música obtuvo buenas notas". De esa obsesión nacieron los diálogos nítidos y la excelente banda sonora de Guy Whitmore para *No One Lives Forever*.

Pero esa obsesión de hacer todo "a lo grande" significaba que se podían pasar por alto otros elementos básicos, como nos cuenta el ingeniero de AI de *No One Lives Forever 2* Jeff Orkin: "Monolith era una empresa un poco cutre antes de que la comprase Warner Bros. La oficina no estaba muy bien y el baño frente a mi despacho se inundaba de vez en cuando".

Hacia 1998, en una vorágine de proyectos y baños inundados, comenzó el desarrollo de *No One Lives Forever*, en el que el diseñador Craig Hubbard lideraba un equipo de 18 personas. Todo comenzó con una frase: hacer un juego sobre películas de acción.

El juego anterior de Monolith, *Shogo: Mobile Armor Division*, con *Gundams* e inspirado en el anime, gustó a la crítica pero no vendió bien. Monolith, en su línea, decidió no ir a lo seguro e intentar algo distinto, los planes iniciales de crear una secuela para *Shogo* se convirtieron en lo que acabó siendo *No One Lives Forever*. "Una de las primeras ideas que se nos ocurrieron fue una secuencia a bordo de un avión que iba a estrellarse en la que robas un paracaídas. La escena acabó en el juego", recuerda Craig.

En las reuniones de equipo la ambientación fue pasando de una película de acción a un *thriller* de espías de los 60. Los últimos años de la década de los 90 fueron una época dorada para ▶



MÁS DEL CREADOR

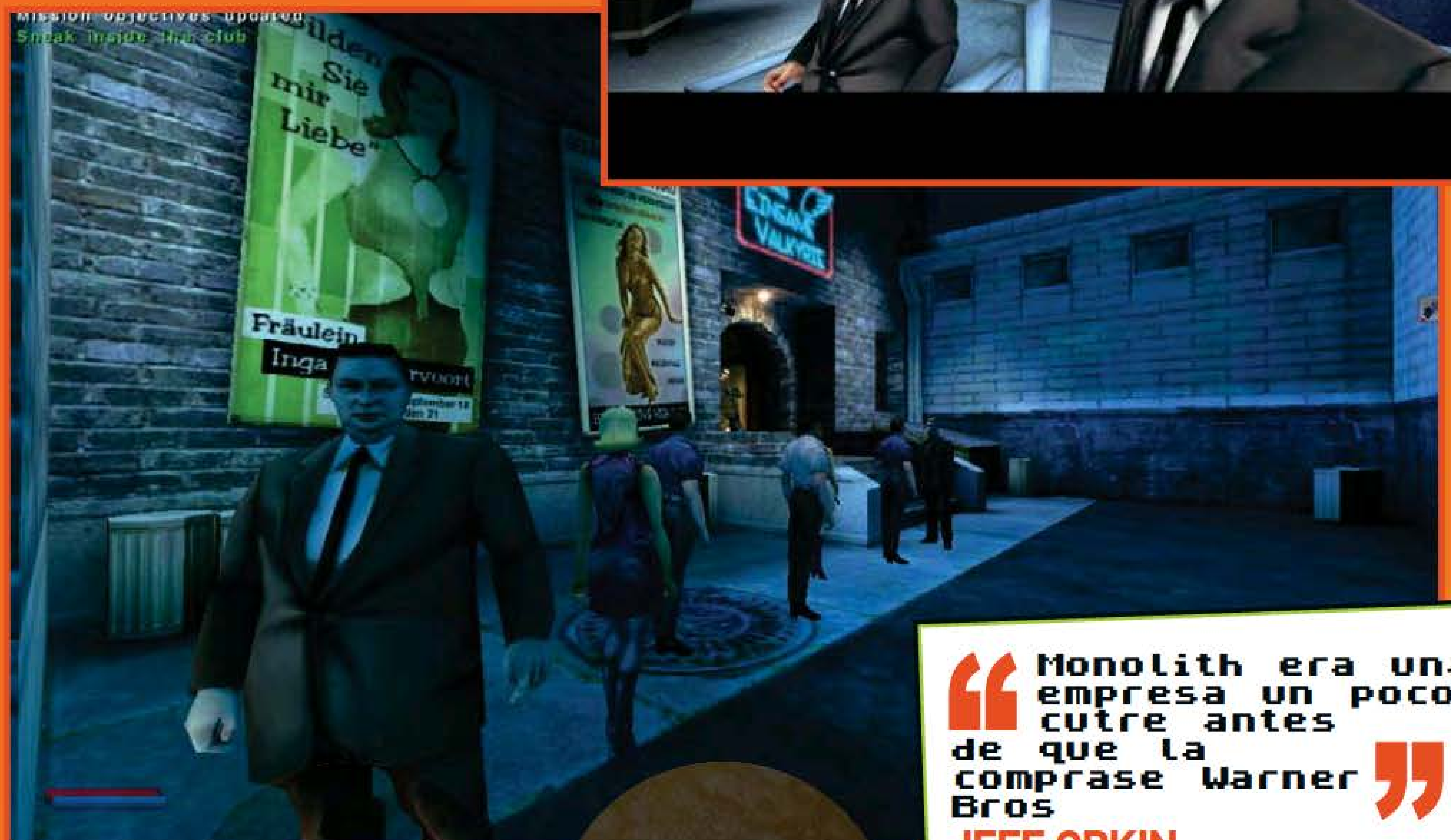
BLOOD (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PC
AÑO: 1997, 2019 (REMASTERIZADO)

FEAR
SISTEMAS: PC, PS3, XBOX 360
AÑO: 2005

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
SISTEMAS: PC, PS4, XBOX ONE
AÑO: 2014

» [PC] Archer tiene que lidiar todo el tiempo con el sexismo y la desconfianza de los compañeros y de sus superiores, pero todos se llevan las orejas calentitas.





» [PC] El juego original incluía los escenarios más animados en un *shooter* desde *Duke Nukem 3D*.

> "Monolith era una empresa un poco cutre antes de que la comprase Warner Bros"
> **JEFF ORKIN**

las películas de espías. Los *Bond* de Pierce Brosnan se burlaban de la fórmula establecida y *Austin Powers* convirtió el género en un montón de chistes ambientados en los 60. Era el mejor momento para juguetear con el género.

Pero Monolith se inspiró en otras películas con espías menos conocidas. "Empezamos prototipando algo más orientado al sigilo con *gadgets* que mantenía un aire moderno", dice Craig. "Entonces vi *Los Vengadores,* con Ralph Fiennes y Uma Thurman, que era una película mala pero estéticamente magnífica y con una banda sonora genial, así que propuse que explorásemos una ambientación retrofuturista tecnológica y con estética de los 60". Resultó que al productor Chris Miller le encantaban *Modesty Blaise* y otros clásicos del espionaje.

» [PC] La primera misión de la secuela tal vez sea la más bonita porque en ella paseas con libertad por un pueblo tradicional japonés al atardecer.

La protagonista de la serie, Cate Archer, apareció más tarde, después de que los abogados de MGM, propietaria de la marca *James Bond,* escribiesen una carta al estudio pidiendo el desestimiento porque el juego era parecido a su franquicia. El equipo buscó entonces un enfoque menos *a lo Bond* pero de repente Craig le dio literalmente la vuelta al guion: "Un día estaba releyendo una escena romántica en la que estaban el personaje del jugador y otro femenino y me di cuenta de que solo con cambiar los papeles todo parecería mucho más fresco", nos dice. "Estábamos todos un poco nerviosos sobre si una protagonista femenina era una buena idea para un FPS teniendo en cuenta que en aquel entonces el público era casi todo masculino, pero decidimos seguir adelante con la idea".

Era la elección correcta. Cate Archer era ingeniosa, rebelde y resuelta cuando se encontraba con algún peligro o topaba una y otra vez con el sexismo. Los desarrolladores pudieron explorar a través de Archer temas que se hubieran pasado por alto si el protagonista hubiese sido masculino y eran muy progresistas incluso para los estándares de ahora.

Archer lidia con el desprecio de Smith, su jefe en la agencia UNITY, quien solo la envía cuando todos los demás agentes (masculinos) están muertos. Smith achaca los fallos de la agencia a que "han encargado el trabajo a una mujer" y se niega a reconocer los éxitos de Archer. A esto hay que añadir la condescendencia machista de su compañero, el agente Tom Goodman, de forma que Archer tiene que aguantar toda esa mierda y mostrar siempre su valía, como si no fuera suficiente con todas sus proezas y los cadáveres que va dejando a su paso por el juego.

Los pullazos machistas sacan lo mejor de Archer, que nunca pierde la compostura ni se frustra. Resulta atractiva sin tener que hipersexualizarla (Lara Croft llevaba una 90E en *Tomb Raider: The Last Revelation* y Angelina Jolie se puso más pecho para la película *Tomb Raider* de 2001). "Me gustaba la idea de que Archer fuera una tía dura y segura a la que no le reconocían el mérito pero tampoco aceptaba la culpa por los errores ajenos", nos cuenta Craig.

A lo largo de 1999 el desarrollo de *No One Lives Forever* avanzó con la energía propia de un estudio en crecimiento: poca gestión, mucha ambición y una gran cantidad de creatividad incontenible. *No One Lives Forever* supuso una especie de encrucijada para Monolith. Era el juego en el que iba a brillar por fin el motor propio LithTech y el estudio redujo su actividad como editor y en la captura de movimientos para centrarse únicamente en la creación de juegos.

» [PC] En la secuela había más sigilo, con algunos buenos escenarios para asesinar, como este.

La creatividad era un poco caótica. *No One Lives Forever* contenía muchas idea, pero la mayoría, incluido el sigilo, no estaban centradas aún. Uno de los juegos favoritos de Craig es *Thief: The Dark Project,* algo que es evidente en cómo la velocidad al andar y las superficies que pisas afectan al ruido que haces y es muy agradable jugar con la pistola con silenciador.

Pero, tan pronto como te veían, el juego se convertía en un puro *shooter*. Según Craig, "no era fácil volver al sigilo con las herramientas que teníamos para el primer juego".

Craig se sincera con aquello que no encaja en *No One Lives Forever:* "Lo que más lamento, con diferencia, es que no fui consciente de la importancia de realizar pruebas externas del juego", nos cuenta. "Tenía un par de secuencias de sigilo que eran un fallo y eran demasiado difíciles". Atribuye los largos y ampulosos vídeos al hecho de que escribió el guion y creó esas escenas cuando el proyecto ya estaba bastante avanzado. "A medida que iba implementando me di cuenta de que el jugador iba a tener que estar ahí sentado mucho tiempo, pero era demasiado tarde para rectificar".

Por suerte, Craig tuvo la oportunidad de rectificar más adelante los cabos sueltos que quedaron en el juego. *No One Lives Forever* fue alabada por la crítica cuando salió en 2000 y vendió suficiente para justificar una secuela.

> "Estaba releyendo una escena con el personaje del jugador y otro femenino y me di cuenta de que solo tenía que invertir los papeles"
> **CRAIG HUBBARD**

Para ser un juego que salió dos años después de su predecesor, *No One Lives Forever 2* logró avanzar en casi todos los aspectos. Los niveles ya no eran lineales y podías moverte por grandes áreas como la estepa siberiana, una Calcuta urbana y un pueblo japonés.

También se introdujo un sistema de niveles como en un RPG en el que recogías información para acumular puntos que podías distribuir en atributos como el sigilo, el daño con las

» [PC] Una de las escenas mejor ambientadas de la serie es la investigación de la casa de un agente muerto de HARM.



LOS ARTEFACTOS DE CATE ARCHER

UNA SELECCIÓN DEL ARSENAL MÁS EXTRAÑO DE LOS VIDEOJUEGOS



P-421 PERRO PERSUASIVO

Como en otros muchos juegos, los perros guardianes pueden echar a perder una operación que necesite sigilo. Por suerte, Cate puede usar este caniche robótico para entretener a los perros guardianes y evitar así que la detecten y la ataquen.



GATO FURIOSO

La secuela presenta a una mascota más letal y maligna como parte del arsenal de Archer. Un gato muy agresivo que se dará un paseo maullando para atraer la atención de los guardias. Una vez que detecta a alguno se lanza hacia él y estalla.



ELIMINADOR DE CUERPOS

Este es un poco desagradable. Es un frasco de perfume que tiene dentro un líquido que, al usar el pulverizador, disuelve los cadáveres en un momento. Imaginamos que Cate se tapa la nariz para no respirar esos humos humanos que sueltan chispas...



ZAPATILLAS PELUDAS

¿Alguna vez has caminado en cuclillas? Te haces polvo los muslos, así que la mejor forma de ser sigiloso es utilizar unas mullidas zapatillas de andar por casa rosas adornadas con la cara de un lindo gatito.



CÁMARA PINTALABIOS

Cualquier mujer moderna de los años 60 tiene que tener su barra de labios, y una espía necesita una cámara, ¿por qué no combinar los dos objetos? Lo mejor es que cuando pasa de pintalabios a cámara suena un precioso "clic".



SOLDADOR DE LACA

Es una pena que no sea también un bote de gas lacrimógeno, pero sí sirve para que la agente Archer se abra paso en cualquier sitio, desde una valla de alambre de espino hasta el cerrojo de una puerta de acero.



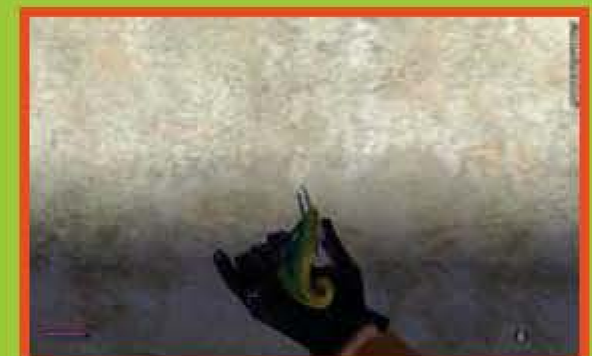
MÁSCARA PARALIZANTE

Los guardias se debilitan y caen entre espasmos cuando Archer utiliza su máscara de pestañas. Al cabo de un rato el enemigo acabará levantándose otra vez, a menos que disuelvas sus cuerpos mientras están KO [puag].



ESPEJO ROMPECÓDIGOS

Los guardias sospechan de una mujer que está merodeando por un panel de seguridad... pero solo está empolvándose la nariz. Lo curioso es que ese espejo para maquillarse le acaba sirviendo para infiltrarse en una organización terrorista.



HORQUILLA GANZÚA

El equivalente manual al espejo de maquillaje es una horquilla en forma de lágrima multicolor que funciona como ganzúa. La usas en la puerta, te la vuelves a coloca en el pelo y aquí no ha pasado nada. No hay quien pare a Cate.

ARCHER VIVE PARA SIEMPRE

GRACIAS AL WOLF REVIVAL PROJECT PUEDES JUGAR GRATIS LA SERIE EN PC

Por razones tan misteriosas que ni sus creadores ni los propietarios de la IP (el último, Activision) conoce, ni *No One Lives Forever* ni su secuela se pueden comprar digitalmente. Sin embargo, gracias a que se difundió el código fuente del juego en 2001 los aficionados han logrado más que las grandes empresas y han conseguido que *No One Lives Forever 1, 2* e incluso *Contract JACK* estén gratis y funcionen en los sistemas modernos.

Por suerte, la buena gente de *nolfrevival.tk* ha incluido cada juego con sus parches oficiales, los parches de la comunidad, soporte para pantalla panorámica, alta resolución y hasta multijugador (para que puedas jugar esas legendarias misiones cooperativas). Para que los juegos funcionen mejor todavía, descarga los paquetes "Modernizer" de *NOLF 1* y 2 del *modder* HeyThereCoffeee, que eliminan algunos errores y limitan los juegos a 60fps, lo que elimina algunos problemas con la tasa de refresco de las pantallas actuales.



armas o los artilugios. Gracias a esto podías definir las características de Archer. Invertir muchos puntos en Búsqueda y de Armadura, por ejemplo, te convertían en una máquina infalible, alimentándote de guardias que reaparecía una y otra vez para tener un suministro inagotable de superpotente armadura. Sobre todo, el juego estaba menos guionizado y se basaba más en los sistemas, gracias sobre todo al ingeniero de AI Jeff Orkin. "Heredé el trabajo de Brian Long del primer juego", nos cuenta Jeff. "Tuve muy poco tiempo para adaptar la AI del primer juego para que se orientase más a objetivos, fuera emergente y autónoma sin que se rompiese nada de aquello que ya funcionaba bien".

Los NPC tenían ahora rutinas semialeatorias: iban al baño, se lavaban las manos, trabajaban o salían a fumar. Respondían a situaciones que tú les planteabas y (uno de los sistemas con un humor más negro de la serie) podías deshacerte del cuerpo de los guardias disolviéndolos con un aerosol para que sus jefes no supieran que había sucedido algo durante su turno.

La nueva AI emergente dejaba mucho espacio al jugador para expresarse. Puedes noquear a tu compañero, el agente Yamata-san, al principio de la misión de Japón, llevarlo al centro del pueblo y esperar a que se despertase y ver cómo se deshacía rápidamente de los ninjas que le atacaban. Si activabas una alarma el guardia que estaba en el retrete tiraba de la cadena antes de salir a ver qué pasaba y un guardia dormido saltaba más rápido que si empezase su turno.

El sigilo era más viable gracias a un sistema de alerta más sutil: "un solo movimiento ya no provocaba una reacción", dice Jeff, "pero el personaje realizaba un seguimiento de lo que había observado y respondía si se producían suficientes sucesos. Una botella que se cae no despierta la alarma, pero si se caen 10 ya sí hay que investigar".

También se cumplió el sueño de Craig Bubbard de poder volver al sigilo. Además del trabajo de Jeff y del resto del equipo de AI, Monolith tuvo la inspiración de un pionero del género del sigilo: "Jugué a *Metal Gear Solid* después de que saliese el primer juego y pude ver claramente las malas decisiones que tomé con la jugabilidad en el sigilo", dice Craig. "*MGS* tuvo una influencia tremenda en las mecánicas de sigilo y la estructura de la secuela".

No One Lives Forever 2 es un juego bonito, con unas animaciones de personajes menos rígidas y entornos más suaves que el primer juego. "Para el primer juego utilizamos herramientas parecidas a *Quake* para construir escenarios del mundo real", explica Craig. "El nuevo renderizado fue liberador, y por eso la secuela está visualmente bien".

Este refinamiento se nota en los escenarios, que son más grandes, tienen un aspecto más natural y también ofrecen más formas de jugar.

» [PC] La serie incluía grandes personalidades como Magnus Armstrong, quien pasa de ser un villano a un héroe.



> "Todo lo que hice en FEAR fue como resultado de lo que aprendí trabajando en la AI de NOLF 2"
> **JEFF ORKIN**

» [PC] La secuela incluía escenarios no lineales más grandes como Calcuta, con zonas divididas con pantallas de carga.

» [PC] En una misión te vas abriendo paso a balazos por un bonito hotel bávaro.

» [PC] La versión de PS2 de *NOLF* incluía tres misiones extra, pero Craig (que no trabajó en ella) describe el *port* como "un lío tremendo".

Sobre todo destacan Calcuta y el pueblo japonés por su diseño abierto y por su capacidad para evocar un lugar. También está la misión de Ohio, que cambia el ritmo para llevarte a un thriller de espías cuando investigas la casa de un agente muerto y cotilleas entre sus pertenencias (antes de caer en una emboscada de ninjas que te persiguen a través de Ohio mientras un tornado atraviesa la ciudad).

Pero en la secuela Archer tenía un papel mucho más definido como superespía y Craig cree que así se perdió un poco de la fuerza del original. "Siento no haber mantenido en la secuela ese tema (la lucha de Archer contra el machismo", nos cuenta. "En parte fue por un exceso de compensación: el primer juego tenía demasiadas escenas de vídeo y recorté demasiado en la secuela. Además, el juego iba a durar la mitad porque todo costaba el doble con el nuevo renderizador/motor, así que no había demasiado espacio para la historia en general".

El equipo encargado de la secuela había aprendido de los errores y se basó en los puntos fuertes del juego original. Fue un juego audaz, con visión de futuro cuyo diseño no lineal de niveles y las mejoras de los sistemas anticiparon la fórmula que impulsó más adelante la serie *Far Cry* de Ubisoft al estrellato.

El juego tuvo algunos problemas de producción debido a que Monolith empezó a trabajar en su IP más importante. *Aliens Vs. Predator 2* marcó el principio de la relación con Warner Bros (que llevó a la compra de Monolith en 2003) y los recursos de redirigieron de *NOLF 2* al proyecto con más prestigio. Craig Hubbard estuvo trabajando durante medio año de la preproducción de *NOLF 2* en *AvP 2*. "Echaba un ojo a NOLF 2 de vez en cuando, claro, pero no era suficiente para ver qué cosas iban por mal camino". Según Craig, esto provocó que hubiera *crunch* mucho más adelante porque "hubo que reconducir por completo algunos niveles".

Pese a todo, *NOLF 2* fue un éxito, pero que no fuese una prioridad para el estudio demuestra que nunca tuvo el reconocimiento que se merecía, ni siquiera dentro de Monolith. Siempre había un proyecto más importante: *AvP 2* en el año 2000 y luego *FEAR* que, según nos dice Jeff Orkin, nació con un dinero que estaba destinado al prototipo de *No One Lives Forever 3*.

Quizás el mayor símbolo de la desidia hacia la serie sea el hecho de que actualmente está atrapada en un limbo de licencias del que ninguno de los posibles editores (Activision, 20th Century Fox y Warner Bros) se preocupa como para reclamar el juego, de forma que en lugar de convertirse en una serie por derecho propio *No One Lives Forever* sirvió de crisol de grandes ideas que florecieron en títulos posteriores. "Todo lo que hice en *FEAR* fue como resultado de lo que aprendí trabajando en la AI de *No One Lives Forever 2*", recuerda Jeff.

Pese a que expresa su opinión sincera y crítica con la serie, Craig Hubbard dice que se encuentra constantemente con gente a la que le encantó jugar aquellos juegos. "Me hace sentir que los fallos se compensaron con aquello que sí funcionó", concluye. Al final, fueron la crítica y los aficionados los que dieron a la serie la consideración que merece. Tal vez no fuese suficiente para que salieran más juegos pero si le ha ganado un sitio en los libros de historia y en las listas de los mejores *shooters* en primera persona de todos los tiempos. *



» [PC] Al final de la secuela luchas contra supersoldados en una pintoresca isla griega.

¿BUSCAS A JACK?

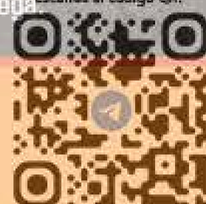
UN VISTAZO RÁPIDO AL *SPIN-OFF* DE NOLF 2, CONTRACT JACK

Las aventuras de Cate Archer permanecen en la memoria de muchos jugadores, pero no son tantos los que recuerdan el *spin-off Contract JACK*. La acción transcurre entre los dos juegos de *No One Lives Forever* y en el juego eres John Jack, un asesino a sueldo de HARM , quien se enfrenta en solitario a una organización criminal rival.

Contract JACK eliminó muchos de los sistemas más interesantes, eliminando el sigilo, la subida de nivel del personaje y los *gadgets* en pro de un enfoque FPS más lineal. Mientras que *No One Lives Forever* parecía ser un precursor de los *shooters* de mundo abierto, *Contract JACK* era pasillero.

La campaña de cuatro horas de duración no justificaba el precio completo cuando salió el juego, pero los aficionados a la historia de la serie podían divertirse con una digresión que se centraba en los malos de la serie. Se puede jugar de forma gratuita a través de la página web de *No One Lives Forever Revival* (ver el recuadro de la página anterior). Tampoco es que Craig Hubbard esté encantado con que lo juegues, dice que tuvieron que rebajar el humor en el juego, la ambientación en los años 60 y la protagonista femenina porque, según el editor Sierra, eran las razones de que el juego no vendiera mejor. "Era solo una expansión y estábamos centrados en reforzar el desarrollo de *FEAR*, así que *Contract Jack* no recibió todo el cariño que merecía", sostiene. "Hubiera sido mejor no lanzarlo".

Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



rebrand.ly/byneon
byneon Neon147

MAME

EN LO QUE A TECNOLOGÍA DE JUEGO SE REFIERE, ES DIFÍCIL PENSAR EN ALGO MÁS SIMPLE QUE LAS GAME & WATCH DE NINTENDO. PERO EMULARLAS DE FORMA PRECISA Y PRESERVARLAS DE FORMA DIGITAL ES UN RETO DE TAL CALIBRE QUE NI NINTENDO LO HA ABORDADO. VAMOS A CONOCER A LOS BENEFACTORES DE MAME QUE HAN DEDICADO SU TIEMPO Y TALENTO A HACERLO POSIBLE. **TEXTO DE MARTYN CARROLL**

Suponemos que sabrás que puedes jugar a la versión arcade de *Donkey Kong* en el emulador MAME. Es probable que también sepas que puedes jugar a sus múltiples ports tanto de consola como de ordenador, puesto que MAME se fusionó con su hermano, MESS, en 2015. Sí, incluso puedes probar su versión para Intellivision, si es que este es tu deseo.

Pero… ¿sabías que también puedes jugar al *Donkey Kong* en su versión Game & Watch en MAME? De hecho, puedes jugar a cualquiera de los 60 juegos oficiales G&W en MAME ahora mismo, desde su primera entrega, *Ball*, hasta su última, *Mario The Juggler*. Y lo puedes hacer de forma cercana a la experiencia original. Los artes que formaban las distintas capas de fondo, requeridas por los juegos, están disponibles, y hasta se muestra la carcasa (con botones animados para jugar). Solo tienes que mirar a tu alrededor: todas las capturas usadas en este artículo están cogidas directamente de MAME. Para cualquiera que jugase a una G&W de pequeño, posiblemente una de las más comunes que se vendían en decomisos y tiendas de juguetes en aquel momento, es realmente increíble poder experimentar con el elenco al completo.

Teniendo en cuenta su historia, no sorprende que MAME sea todavía para muchos un simple emulador arcade. Pero con la incorporación de las G&W y de otros juegos electrónicos, esto es algo que David Haywood (histórico desarrollador de MAME) espera que empiece a cambiar. "El progreso realizado en áreas como esta ayudará, con suerte, a cambiar la percepción que tiene la gente sobre lo que es MAME y lo que puede hacer", dice. "Para algunos sectores de la prensa, MAME se ve como un proyecto de hace dos décadas, uno en el que es posible coger una versión con 18 años de antigüedad, cascarla en un pseudo-ordenador barato y jugar a algunos juegos arcade. Este punto de vista es una imagen muy pobre de lo que realmente es MAME y no hace justicia al trabajo duro que se ha hecho en muchas otras áreas. La emulación de las G&W no es más que un ejemplo que muestra como MAME es capaz de mucho más con los esfuerzos adecuados".

En el caso de las Game & Watch, esa dedicación es en realidad un esfuerzo de un equipo variopinto e internacional a lo largo de bastantes años. Como cualquier proyecto comunitario, hay miembros que han ido y venido a lo largo del tiempo, con lo que es difícil dibujar la cadena de eventos exacta. Pero quizás el mejor punto para empezar sea en 2013, cuando un contribuidor de MAME, Sean Riddle, se topó con unas patentes que le llamaron la atención. Sean, un programador de Oklahoma, ha estado hackeando maquinaria desde los años noventa y siempre ha tenido un especial interés por los procesadores que se salen de la norma.

"MIENTRAS BUSCABA EN GOOGLE PATENTS SOBRE UN CHIP RARO ENCONTRÉ LAS PATENTES DE LOS JUEGOS LCD DE KONAMI" **SEAN RIDDLE**

"Mientras buscaba en Google Patents sobre un chip raro", nos cuenta, "encontré las patentes de los juegos LCD de Konami *Top Gun*, *Gradius* y *Teenage Mutant Ninja Turtles*. ¡Junto a los diagramas de los juegos había también los dibujos de los paneles LCD y los contenidos completos de sus ROM! Me hice con los juegos a través de eBay y los abrí, pero en lugar de chips normales tenían pegotes de epoxy. La pastilla del chip estaba encolada a la placa del circuito integrado, con unos pequeños cables uniéndola con las pistas de la placa, y todo ello cubierto en epoxy para su protección. Así no podía acceder a todos sus pines, incluyendo uno muy interesante etiquetado como 'TEST'. Con un soplador de aire caliente ablandé el epoxy para limpiarlo, pero parte siguió adherida a la pastilla. En ese punto es cuando empecé a tener que aprender sobre ácidos".

Sean está describiendo el proceso de decapsulado, o de 'decapping', de un chip. Se trata de eliminar el material que protege la pastilla del chip, dejándola a la vista. Una vez decapsulado, la información de la ROM se puede leer visualmente ▶



ME & WATCH



SEAN RIDDLE

Sean, americano, fue clave para iniciar el proyecto, gracias a su trabajo de decapsulado (*decapping*) y descarga de datos (*dumping*). Su G&W favorita es *Mario The Juggler*.



HENRIK ALGESTAM

Henrik, sueco, recogió el testigo de Sean y volcó la mayor parte de G&W. También descifró la conocida como 'melody ROM'. Si elige una G&W se queda con *Climber*.



RYAN HOLTZ

Ryan, americano, contribuyó en la adquisición de la mayoría de maquinitas G&W, tanto personalmente como a través de micromecenazgo. *Squish* es su G&W de cabecera.



LEE ROBSON

Este británico diseñó y editó la parte gráfica de la mayoría de los juegos. Cuenta que su G&W favorita es *Rain Shower* porque, según dice, "hace que me sienta cerca de casa".



DAVID HAYWOOD

David también es británico y es un firme defensor de los avances hechos en MAME. El juego al que siempre vuelve es *Oil Panic* "por su fantástico uso de la doble pantalla".

DE DISEÑO

EXISTEN MÚLTIPLES MODELOS DE GAME & WATCH...

SILVER ABRIL 1980

Los modelos originales tenían un marco sencillo y plateado que les daba su nombre. Hay cinco juegos en esta familia – *Ball, Flagman, Vermin, Fire* and *Judge* – y son bastante simples. Destacan, entre ellos, *Vermin* y *Fire*.





GOLD ENERO 1981

Aunque cambiasen la plata por el oro e incorporasen un soporte plegable, en el resto eran idénticas a los modelos Silver. Los juegos eran *Manhole, Helmet* y *Lion*. *Helmet* apareció en UK como *Headache* y es uno de los más buscados.

WIDE SCREEN JUNIO 1981

El formato empezó a despegar aquí, gracias a una pantalla de mayor tamaño y algunos títulos potentes, incluyendo tres licencias: *Popeye, Mickey Mouse* y *Snoopy Tennis*. Otros siete títulos completan el rango, incluyendo *Parachute, Octopus* y un remaster de *Fire*.



MULTI SCREEN

MAYO 1982

La inclusión de doble pantalla fue un golpe de genio, así como el debut del pad direccional en *Donkey Kong*. Esta línea fue muy popular, con 15 títulos en total, incluyendo varios con las pantallas una al lado de otra.



NEW WIDE SCREEN

OCTUBRE 1982

El 'Nuevo' se añadió gracias a los coloridos marcos metálicos que las hacían destacar sobre las previas Wide Screen. Ocho títulos fueron lanzados, incluyendo actualizaciones de juegos previos, otros nuevos y versiones 'planas' de juegos aparecidos en otros formatos.



SUPER COLOR

FEBRERO 1984

A pesar del nombre y su gran tamaño, en realidad recordaban más a los diseños iniciales, con el color añadido con un simple overlay. Solo dos títulos aparecieron – *Spitball Sparky* y *Crab Grab* – lo que sugiere que la línea no funcionó.



CRYSTAL SCREEN JUNIO 1986

La última de las líneas es un elegante espectáculo. Estos aparatos eran muy anchos y con pantallas transparentes. Sus tres juegos – *Super Mario Bros, Climber* and *Balloon Fight* – fueron relanzados más tarde en el formato New Wide Screen.



MICRO VS SYSTEM JULIO 1984

Otra decisión inteligente de diseño añadió dos pequeños mandos que se guardaban dentro del cuerpo de la maquinita y permitían el juego a dobles. Sus tres títulos fueron *Boxing* (*Punch-Out!!*), *Donkey Kong 3* y *Donkey Kong Hockey*.



TABLE TOP ABRIL 1983

Como se puede deducir del nombre, estas no cabían en el bolsillo. Diseñadas para parecer pequeñas recreativas, su principal ventaja era la pantalla en color. Cuatro títulos comparten este formato: *Donkey Kong Jr, Mario's Cement Factory, Snoopy* y *Popeye*.



PANORAMA AGOSTO 1983

Las Panorama Screen mantenían las pantallas a color de las Table Top pero eran más portátiles gracias a un diseño plegable. Entre ellas, una mezcla de juegos Table Top y otros nuevos como *Mario's Bombs Away* y *Donkey Kong Circus*.

desde el propio chip. Hablando del chip, las patentes revelaron que las portátiles usaban una unidad Sharp MCU (Microcontroller Unit) de 4 bits y de la familia SM5xx. Al mismo tiempo, otro contribuidor habitual de MAME, 'digshadow' descubrió que las Game & Watch usaban el mismo microcontrolador.

Sean prosigue con su explicación: "finalmente pude mapear los bits de las pastillas con los bits de la ROM en las patentes. Esto me permitió volcar el resto de juegos visualmente. Las Game & Watch usan un chip normal en lugar de una pastilla con epoxy, así que pude también experimentar con el pin de 'TEST'. Cuando se le aplicaba una señal, información de la ROM era obtenida como salida en algunos pins. Pero resultó que solo una 'página' de ROM era volcada, y el chip tenía 44. Subí esta información a un foro y un compañero llamado Igor Rychenkov compartió el proceso que había descubierto para volcar la ROM del clon soviético del chip, y que funcionaba en ese caso".

Habiendo volcado los contenidos de la ROM, el siguiente paso era digitalizar las pantallas LCD para obtener los 'gráficos' de cada juego. El truco consistía en fotografiar de alguna forma la pantalla con todos sus segmentos activos. "Intenté tomar fotos de las pantallas LCD, pero el flash provocaba reflejos y sombras que eran complicadas de limpiar", continua Sean. "Existe además el problema de identificar los contactos que se usan para activar cada segmento. Terminé cortando el circuito impreso de uno de los juegos. Hice un agujero para conseguir iluminación trasera en el panel LCD y soldé 37 cables para poder controlar cada segmento de forma independiente. Los LCD son relativamente complejos, y para evitar dañarlos hay que usar corriente alterna, con distintos niveles de voltaje para evitar el 'ghosting'. Para conseguir una imagen con todos los segmentos activos, todas las conexiones comunes y todos los segmentos se conectan entre sí y luego se les aplica una señal de 3v en CA. La imagen resultante todavía necesita una limpieza para eliminar el polvo, las rayaduras y los cristales visibles, y finalmente es vectorizada con un programa como *Potrace* para crear un fichero SVG (Scalable Vector Graphics)".

Mientras Sean trabajaba en volcar los juegos de los que disponía, la vida real intervino y tuvo que relajar su ritmo. "Llevaba como una docena de juegos de Konami, cinco Game & Watch y unos 100 de Tiger Electronics cuando desapareció mi tiempo libre. Las Game & Watch eran sin duda las más deseadas, pero eran más complejas por un par de razones. Los paneles LCD en los 112 juegos de Konami y Tiger eran idénticos, lo que significaba que el mismo circuito impreso podía ser usado para todas ellas. En cambio, prácticamente cada panel de Game & Watch es distinto. Eso implica que un nuevo circuito impreso es necesario para cada juego. Además, muchos de los juegos de Konami y Tiger son bastante comunes y baratos, así que no era demasiado relevante o inmoral destruir los juegos para decapsular los chips y obtener su información ROM. Las G&W son menos comunes y más caras. Fue en ese punto en el que Henrik Algestam me contactó porque quería ayudar pero no sabía cómo. Por suerte es un tipo listo y decidido y tenía el tiempo disponible. Mejoró mis técnicas y volcó todos los juegos que faltaban. Estoy seguro que la gente todavía estaría esperando si no fuese por su relevo".

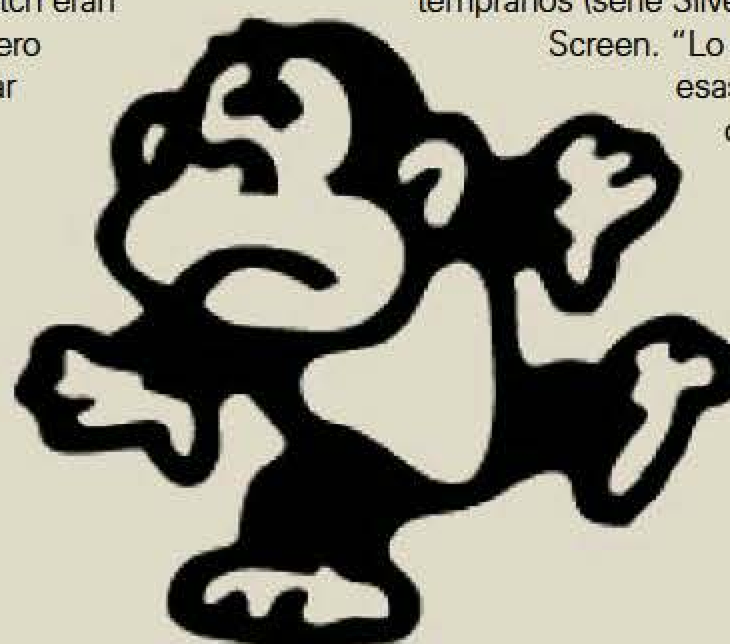
Henrik Algestam es un consultor informático sueco. Fue capaz de relevar a Sean en su trabajo y terminarlo. "Siempre me han fascinado las G&W", revela, "pero no me involucré en su preservación hasta que leí sobre los primeros juegos emulados en MAME en 2017. Tras entender cómo se había conseguido hacerlo y aprender sobre decapping, contacté a Sean y le ofrecí algunos de mis juegos para decapsularlos. Tenía muchas preguntas sobre el proceso y finalmente fui capaz de volcar los juegos por mi cuenta gracias a su ayuda".

Para simplificar el proceso de fotografiar las pantallas LCD con todos los segmentos encendidos, Henrik diseñó PCB personalizadas para las distintas variantes. "Las G&W tardías en color son interesantes porque la pantalla LCD está invertida, con los segmentos activos translúcidos y con unas capas de color que le dan el tinte. Esos juegos son más complicados de volcar porque su pantalla está montada como un bocadillo de muchas más capas que un juego habitual".

> "LO MÁS DIFÍCIL DE VOLCAR Y EMULAR ESAS UNIDADES FUE CONSEGUIR OBTENERLAS, PARA EMPEZAR"
> **HENRIK ALGESTAM**

Un elemento que fue mucho más fácil de digitalizar fueron las capas de fondo, estáticas, de la mayoría de las Game & Watch. Estas habitualmente solo añaden un toque decorativo y un poco de color a los juegos monocromáticos, pero a veces son necesarios para que el juego tenga sentido (por ejemplo, las vigas rojas en *Donkey Kong*, o los elementos de la tabla de *Pinball*). "Los fondos de color son simplemente escaneados con un escáner de sobremesa y usados en MAME como capas de fondo tras la capa LCD", comenta Henrik.

Con el refinamiento del proceso de volcado solo quedaba una piedra en el camino: la escasez de algunas de las G&W. Dada su popularidad, y su estatus dentro de la historia de Nintendo, muchos de los modelos más raros se encuentran en manos de coleccionistas. A veces es posible comprarlas en el mercado, pero también suelen venderse por precios desorbitados, particularmente los títulos tempranos (serie Silver o Gold) y las raras Crystal Screen. "Lo más difícil de volcar y emular esas unidades fue conseguir obtenerlas, para empezar", exclama Henrik. "Algunas eran mías, pero hacernos con el resto ha sido un trabajo en equipo. Ryan Holtz ha ayudado económicamente para adquirir la mayoría de Game & Watch".







Ryan Holtz es un expatriado americano que reside en Suecia y que trabaja como programador en Arrowhead Game Studios. Como veterano contribuidor de MAME, presenció los esfuerzos de preservación desde la barrera durante un tiempo, antes de dar el paso para ayudar a conseguir las unidades requeridas. "Simplemente sentí que era algo necesario", afirma. "Tengo la suerte de tener un trabajo de programador con un salario decente, así que intento contribuir a la preservación digital con mi dinero cuando y donde puedo. Las consolas vintage no son algo que precisamente se esté abaratando. En general, no hubo nada que fuese difícil de encontrar, pero sí muy caro. Muchas de las máquinas fueron adquiridas de una sola tacada, cuando un coleccionista sueco puso a subasta lo que había acumulado a lo largo del tiempo. Sabía que terminaría costando un riñón, y con eso en mente me fui a *Twitter* y contacté con amigos y compañeros de trabajo. Finalmente, unas 70 personas colaboraron aportando entre 5 y 250 dólares para que fuese posible la compra. Las 34 G&W del lote terminaron en 1.900 dólares".

El resto de juegos fueron comprados uno a uno. "El juego más complicado de encontrar fue *Donkey Kong Circus*, y también resultó el más caro, ya que terminó costando unos 1.000 dólares", cuenta Ryan. "Afortunadamente, un benefactor anónimo había aparecido en ese punto y quiso cubrir personalmente esas últimas adquisiciones".

En este punto es posible que te estés planteando si estas caras adquisiciones fueron sacrificadas en el nombre de un bien mayor, al tener que destruirlas para volcarlas. Afortunadamente, no fue el caso. En el momento que Ryan se involucró, Sean, con la ayuda de Igor, ya había conseguido volcar los chips electrónicamente. "Las primeras unidades fueron volcadas usando las técnicas de decapsulado con ácido", dice Ryan, "que es naturalmente destructivo para la unidad. Cuando descubrimos el método para volcarlas electrónicamente muchas de las unidades pudieron volver a ser montadas y revendidas para poder financiar la compra de otras unidades.

"Dicho esto, la última tanda de Game & Watch tenía una ROM de melodía adicional que proporcionaba una experiencia sonora mejor que los simples 'beeps' iniciales. Aunque Henrik fue capaz de desarrollar un método para, más o menos, recuperar la información melódica, esos juegos en particular todavía necesitarán ser decapsulados para su verificación óptica".

El trabajo de desarrollar la emulación del SM5xx y de añadirla a MAME cayó en las manos de un contribuidor neerlandés conocido como 'hap' y que ha programado para MAME desde 2008. "Sean y yo ya habíamos trabajado en la emulación de portátiles tempranas, mayormente juegos como *Simon* y *Merlin*. Seguir con las demás portátiles era un proceso natural; emulamos muchos de los juegos y los subimos a MAME", nos explica. "En 2015, Sean empezó a decapsular las LCD de Konami y el primer juego que conseguí que fuese jugable en MAME fue *Top Gun*. Sean decapsuló más juegos, incluyendo algunas Game & Watch. Sin embargo, la emulación tenía un bug que hacía que la mayoría de las Game & Watch fuesen injugables. Finalmente resultó que se solucionaba con una línea de código y, como por arte de magia, los juegos empezaron a funcionar correctamente".

> "LAS CARCASAS SON FRANKENSTEINS DE IMÁGENES ENCONTRADAS EN LA WEB QUE COMBINÉ, LIMPIÉ Y COLOREÉ"
> **LEE ROBSON**

Otro problema que seguía ahí era cómo mostrar los ficheros SVG que contenían los gráficos en formato vector. "Otro desarrollador de MAME, Olivier Galibert, añadió un gestor de SVG a MAME para poder solucionar esa parte", dice hap. "Ahí fue cuando todo empezó a funcionar y mi programación para la emulación del microcontrolador y MAME terminó. La mayoría de nuevos juegos solo

JOYAS ELECTRÓNICAS
GRANDES GAME & WATCH QUE NO PASAN DE MODA





FIRE
Hay gente saltando de un edificio en llamas y, como buen bombero, debes hacerlos rebotar en la cama elástica hasta que alcancen la ambulancia del otro extremo. El drama y el estrés se unen en la primera G&W de gran éxito. Y sigue siendo bien divertida.



TURTLE BRIDGE
Como si de 'zamburguesas' se tratara, las tortugas proporcionan un puente inestable por el que tienes que cruzar una y otra vez. Ojo con las distracciones y los pescados. Otro concepto realmente simple que es de todo menos tranquilo mientras intentas no ahogarte.



OIL PANIC
Esta primera Multi Screen aprovecha brillantemente el concepto. En la pantalla superior recoges las gotas de gasolina con tu lata; cuando se llena la vacías, pero asegurando que el tipo del barril está alineado contigo. Aquí mandan las habilidades y la coordinación.



DONKEY KONG
Aunque todo el mundo recuerde ese amarillo chillón de la carcasa, el juego también es memorable, siendo una aproximación muy lograda a la primera pantalla de la recreativa y con el añadido de la grúa oscilante al final. Fue el primer superventas del formato.



MARIO BROS
Al contrario que *Donkey Kong*, este juego no se basa en la recreativa original. En vez de tumbar bichos en el alcantarillado, aquí Mario y Luigi curran en una planta embotelladora, trabajando en tándem para evitar costosas roturas. Otro buen ejemplo de uso de la pantalla dual.



» El popular formato Multi Screen (1982) inspiraría el diseño de la DS 22 años más tarde.

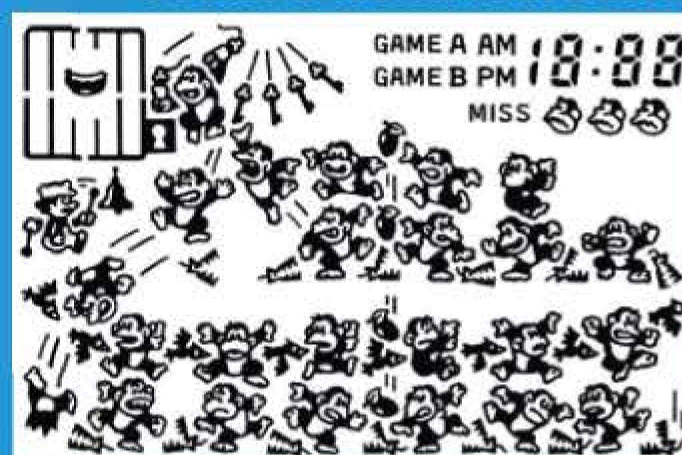
necesitaban copiar y pegar, puesto que el hardware era similar. Ayudé a Henrik puntualmente cuando tenía problemas añadiendo nuevas Game & Watch a MAME, pero salvo esos detalles no hizo falta más programación. Fue mucho trabajo y mucha colaboración con otra gente. Fue divertido".

El toque final, los artes de los juegos, fue proporcionado por Lee Robson, residente en Newcastle (Reino Unido). "Los artes son decisivos para completar la experiencia", cuenta Lee, que también es conocido como 'hydef'. "Cuando empecé con este proyecto, el equipo ya había volcado y emulado un número decente de esos juegos y producido unos artes básicos. También había habido un intento de incorporar la carcasa en la imagen, algo que me inspiró a intentarlo pero con la mejor calidad posible".

La incorporación de las carcasas es quizás el elemento que da más vida a las Game & Watch en MAME. De hecho, casi lucen mejor que las reales, con lo que la pregunta obligada es ¿cómo consiguió Lee replicarlas con tal nivel de claridad y precisión? "Esto puede sorprender a algunos, pero nunca tuve en mis manos ninguna de esas G&W durante el proyecto. Solo había jugado a algunas

EL ARTE DE GAME & WATCH

¿CÓMO SE JUNTAN LOS DIVERSOS ELEMENTOS GRÁFICOS?



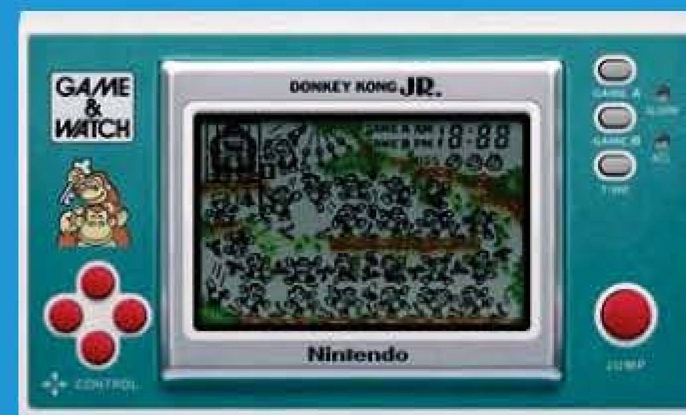
1 Se toma una fotografía de la pantalla LCD con todos sus segmentos activos. Esta se vectoriza para crear un archivo SVG que se comprime junto a la ROM del juego.



2 La capa de fondo es escaneada con un escáner de sobremesa y retocada para mejorar su colorido. También se prepara una versión con efectos de profundidad.



3 La carcasa se crea combinando fotos, escaneos e imágenes de Internet. También se generan plantillas para facilitar la labor en otras carcasas de la misma línea de G&W.



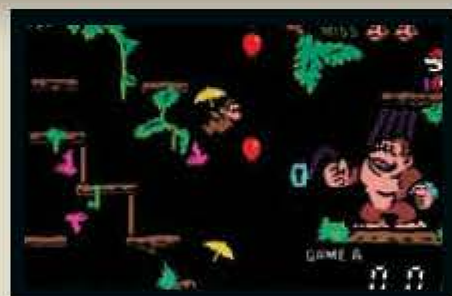
4 Cuando se añaden los artes a MAME, el fichero SVG, la(s) capa(s) de fondo y la carcasa se combinan en una bonita composición. Se acerca tanto a la realidad que parece imposible.





PINBALL

La G&W número 38 siguió demostrando el potencial innovador de Nintendo con la tecnología LCD. Aquí tenemos un simulador de pinball con una bonita tabla que es sorprendentemente jugable. El sonido es algo cansino, pero lo puedes silenciar en MAME.



DONKEY KONG JR

Es el primero juego de Table Top y, por lo tanto, la primera G&W en color. Es distinto al más temprano juego de New Wide Screen (y no necesariamente mejor), pero el color realmente destaca a medida que superas un laberinto y un río en la jungla en otro intento de rescate de DK.



SPITBALL SPARKY

Entre las G&W hay mogollón de cosas raras y el formato Super Color lo es quizás más. Este juego, sin embargo, es uno de los más ingeniosos; siendo un clon de *Breakout* posiblemente no debería funcionar pero de alguna forma lo hace. *Crab Grab* también merece una ojeada.



SUPER MARIO BROS

No extrañó a nadie la incorporación de *SMB* a las G&W, pero lo sorprendente fue comprobar que se parecía (de alguna forma) al juego de NES, incluyendo niveles con scroll. Es maravilloso, especialmente si tienes la suerte de poder jugarlo en la Crystal Screen original.



CLIMBER

Similar a *SMB*, pero con niveles de scroll vertical, este es quizás incluso mejor. Hay que escalar usando las plataformas mientras se evita a los enemigos. ¡Si hasta puedes enfrentarte al temido jefazo dragón en la cumbre! Para muchos fans de las G&W esta es la mejor.

MAQUILLAJE MODERNO

REPASAMOS LOS MEJORES CAMBIOS DE LOOK DE NINTENDO

MANHOLE

Del primer *G&W Gallery* (1997), *Manhole* fue uno de los cuatro títulos tempranos que recibieron un simpático lavado de cara. Aquí, Yoshi es el encargado de poner las tapas de alcantarilla para que no caigan los Toads al precipicio. Hasta tenía color en la Super Game Boy.





VERMIN

Esta actualización es el hit de *G&W Gallery 2* (1998). Las ratas del original fueron reemplazadas por Koopas, Fly Guys y Boos invasores, que Yoshi debe eliminar antes que ataquen sus huevos. Como Yoshi se mueve en círculos, el resultado es un *Tempest* kawaii.

MARIO'S CEMENT FACTORY

Deberían haber cambiado el nombre a *Mario's Cookie Factory*, ya que aquí Mario debe gestionar el flujo de masa para galletas en esta fábrica mortal. Al menos los ascensores dan más margen. Es una de las 11 actualizaciones de *G&W Gallery Advance* (2002).





PARACHUTE X OCTOPUS

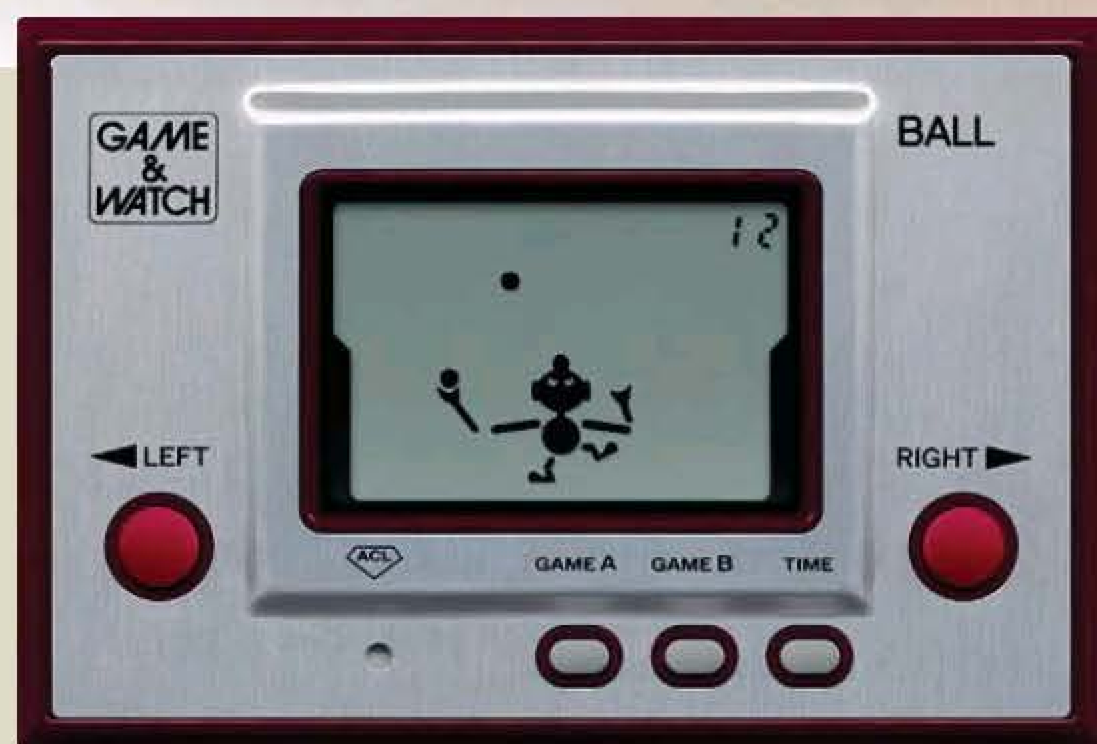
La recopilación *G&W Collection 2* de Nintendo DS (exclusiva del Club Nintendo) contiene versiones clásicas de *Parachute*, *Octopus* y este ingenioso *crossover* de los dos, en el que la acción se alterna entre salvar a paracaidistas y robar el tesoro de la guarida de Octi.



DONKEY KONG 3

Otra actualización cautivadora disponible en *G&W Gallery Advance*. El Stanley del juego original es reemplazado por Mario (está claro) que lucha contra Donkey Kong a base de pompas de jabón. En otro toque genial, tanto este como el otro juego de Micro Vs System (*Boxing*) ofrecen un modo a dos jugadores.

» Nintendo no se ha olvidado de las G&W, como deja patente la edición limitada con la que celebraron el 35 aniversario de *Super Mario Bros* y la Game & Watch de *Zelda* que llegará a las tiendas el 12 de noviembre.



» La fiebre G&W empezó en abril de 1980 con *Ball*, aunque no sería el único juego de malabares.



» Hay 60 juegos G&W – 59 lanzamientos y esta edición especial de *Super Mario Bros* que se dio como premio en una competición en Japón (10.000 unidades).



▶ en el colegio a finales de los ochenta. Todas las carcasas son básicamente 'Frankensteins' de imágenes encontradas en la web que combiné, limpié y coloreé. Hice plantillas de las mismas que luego podía modificar para adaptarlas a otros juegos, puesto que los distintos modelos de Game & Watch (Silver, Wide Screen, Multi Screen, etc.) comparten un estilo particular. Así que cuando me dices que el arte se ve mejor que el real es un gran cumplido, puesto que no sé ni cómo se ven en realidad. El producto final se supone que se ve como si fuese una imagen promocional en una superficie plana. Así que está pensada para que se vea clara y elegante. No es del gusto de todo el mundo, pero yo lo hice como me gustaba".

Lee pasó unos 18 meses trabajando en la lista pendiente y luego empezó a trabajar en las nuevas a medida que se incorporaban a MAME. "Después de un tiempo intentando ponerme al día con las nuevas apariciones me asocié con Henrik y me mandaba los escaneos de las capas y las carcasas cuando las necesitaba. Así era capaz de subir los artes antes de la siguiente versión de MAME. Para las capas traseras jugué un poco con los colores según pensaba que deberían verse y les di a los gráficos un efecto de fondo/sombra, para imitar el proceso de polarización. También permití a los usuarios tener opciones distintas de visualización para que puedan decidir como jugar, quitando las sombras o la carcasa, si quieren. Así también se ven bien, ¡si tienen hasta marco!"

Lee trabajó en el proyecto como hobby y por amor al arte – prácticamente hasta el final. "Todo requería mucho trabajo extra para refinarlo", admite. "Intentar mantener la consistencia entre las unidades a menudo implicaba tener que cambiar muchos ficheros y el código para dibujarlas en pantalla. Finalmente dejé el proyecto porque estaba afectando a mi salud mental y me estaba auto-saboteando. Afortunadamente, otro usuario llamado Matthew Marino [DarthMarino] cogió el relevo en las últimas y las terminó".

El proyecto Game & Watch se completó en agosto de 2020 cuando el último juego, *Donkey Kong Hockey*, fue incorporado a MAME (en la versión 0.223). Todavía hay algunas cosas pendientes en la lista de tareas, pero principalmente se trata de volcar variantes raras de las ROM y verificar la 'melody ROM' como decía Ryan. El resultado final es otro hito para MAME y para la preservación de videojuegos.

"Es un hito, sí, pero también una muestra fenomenal de trabajo en equipo e investigación técnica", piensa David Haywood, que ha preparado vídeos de todas las Game & Watch en MAME para su canal de YouTube ('mamehaze'). "Representa la culminación de muchos años de trabajo y mejoras en MAME para permitirlo. También es un momento de éxito, mostrando que MAME puede hacer (y muy bien) cosas que hace 10 años parecían imposibles. Muchos proyectos en MAME mueren en la orilla, ya sea por problemas humanos o técnicos. Pero este terminó a base de trabajo en equipo y combinación de variedad de habilidades. Es algo que quedará para la historia".

David también ve con optimismo su impacto en proyectos similares. "Espero que anime a más gente a curiosear y a investigar los casos que siguen dando problemas. Más allá de las Game & Watch hay centenares o miles de portátiles similares pero que en vez de usar MCUs conocidas usan chips integrados en las placas, cubiertos por pegotes de epoxy, y que no tenemos todavía forma de emular. Podría ser que viendo como MAME es capaz de manejar la emulación más personas intentasen solventar los obstáculos técnicos".

> "NINTENDO DEBERÍA, RECUPERAR LOS JUEGOS PARA UNA PLATAFORMA MODERNA"
> **DAVID HAYWOOD**

Ahora que todas las Game & Watch han sido emuladas, existe la posibilidad que Nintendo quiera aprovechar el progreso. Al fin y al cabo, la compañía ha vuelto a las Game & Watch múltiples veces en el pasado, incluyendo hasta siete recopilaciones entre 1995 y 2008, y las versiones en DSiWare. Y, claro está, la nueva G&W *Super Mario Bros: 35th Anniversary* en 2020 que fue modelada siguiendo el perfil de las Gold, incluyendo una versión actualizada de la primera G&W: *Ball*. Este año veremos la de *Zelda,* con lo que tampoco es difícil imaginar una colección completa para Switch en algún momento.

"Nintendo podría, y quizás debería, recuperar los juegos para una plataforma moderna", cree David, que enfatiza que a Nintendo no le costaría nada licenciarlas. "El código MAME específico para las Game & Watch está disponible bajo licencia BSD 3-Clause, que facilita las cosas a Nintendo para usarlo. La licencia no supone ninguna restricción para usarlo en proyectos comerciales y privados siempre que se dé la correspondiente atribución. El reciente *Capcom Arcade Stadium* es capaz de usar código de las versiones actuales de MAME por esa razón, precisamente. Así, los esfuerzos de emulación de la comunidad no deberían ser vistos como enfrentados al mercado comercial, sino como un complemento – especialmente cuando se trata de material tan especial como este". ✱

Muchas gracias a todos los entrevistados por el entusiasmo y las respuestas a las preguntas.

MAME Y SUS HITOS

ACTUALIZACIONES CLAVE EN EL CAMINO DE LA PRESERVACIÓN PORTÁTIL



MAYO 2017 0.186

Mickey & Donald fue añadida en la versión 0.164 de julio de 2015 como no funcional. Sin embargo, aquí fue promocionado a funcional y se incluyó junto a *Boxing, Donkey Kong II* y *Mario's Cement Factory*. Se incorporan también múltiples portátiles de Konami.



JULIO 2017 0.188

Esta versión da soporte a la primera tanda de juegos de Tiger Electronics, que incluye *Double Dragon, Gauntlet* y *Sonic*. Más juegos de Konami se añaden también. A nivel de G&W, se incorporan *Mickey Mouse* y su clon *Egg*, y algunos títulos incluyen los fondos vectoriales.



OCTUBRE 2018 0.203

Tras una pequeña pausa, el soporte para juegos de G&W vuelve con fuerza. En esta versión se añade el juego más popular, el *Donkey Kong* original, junto a su pareja Multi Screen, *Green House*. Es durante los siguientes 12 meses en los que se añade la mayor parte de G&W.

AGOSTO 2020 0.223

Añadiendo soporte para *Donkey Kong Hockey* de Micro Vs System se completa la lista de 60 títulos oficiales G&W en MAME, un increíble éxito para los involucrados. Siguen habiendo tareas pendientes, pero todos los juegos son ya perfectamente jugables.



FEBRERO 2021 0.229

MAME (y MESS antes) incluían algunos juegos de Mattel Electronics. En esta versión se añade soporte para algunos más, como *Hockey, Soccer* y *Basketball*. Actualmente se está trabajando para incluir al primer juego portátil de la historia, *Mattel Auto Race* (1976).



Así se hizo

Black Beard



» [Amstrad] Para ir de una cubierta a otra del barco pirata en el que transcurre el juego tendremos que bajar o subir una de las escaleras.



» [Amstrad] En ciertas zonas del escenario deberemos tener cuidado, pues el suelo puede romperse a nuestro paso y hacernos caer.

BLACK BEARD FUE UNO DE LOS MUCHOS JUEGOS QUE TOPO SOFT PUBLICÓ A LO LARGO DE 1988, UNO DE SUS MEJORES AÑOS EN CUANTO A CANTIDAD Y CALIDAD DE TRABAJOS PARA MICROORDENADORES DE 8 BITS. ROBERTO POTENCIANO Y CÉSAR ASTUDILLO, GRAFISTA Y MÚSICO RESPECTIVAMENTE, NOS CUENTAN CÓMO SE HIZO LA VERSIÓN PARA AMSTRAD CPC DEL JUEGO BASADO EN EL FAMOSO PIRATA BARBANEGRA. **POR ATILA MERINO "BLACKMORES"**

Es probable que *Black Beard* no sea uno de los mejores juegos de Topo Soft, y ni siquiera uno de los más recordados por los jugadores, pero contaba con varios elementos que lo hacían atractivo, principalmente en CPC, a pesar del mal del que adolecían la mayoría de los juegos que la compañía madrileña desarrollaba para el ordenador de Amstrad: la lentitud de movimiento.

La filial de ERBE ya había alcanzado la gloria anteriormente con *Desperado*, *Survivor* o *Spirits*, pero les faltaba un juego de piratas, muy populares entonces. "La idea surgió en una de las reuniones de equipo que se crearon después de los primeros lanzamientos para desarrollar los siguientes. Se eligió un juego de piratas, aunque no recuerdo quién lo propuso exactamente. A partir de ese momento, Carlos Arias y yo fuimos desarrollando el tema en función de lo que se podía hacer, los tiempos, etc", recuerda Roberto Potenciano, grafista del juego.

Carlos Arias ya se había encargado, entre 1986 y 1987, de programar las versiones MSX de *Las Tres Luces de Glaurung*, *Spirits*, *Whopper Chase* y *Desperado*, pero no fue hasta 1988 que le fue asignada la tarea de programar un juego completamente nuevo. Con la entrada de Gabriel Nieto como responsable de Topo Soft y ya con Javier Cano fuera del equipo, los nuevos desarrollos de la compañía madrileña solían contar con un programador de apoyo que desarrollaba las herramientas y utilidades necesarias, y que en el caso de *Black Beard* recayó sobre José Manuel Lazo. *Black Beard* fue uno de los primeros proyectos de los que se hizo cargo Nieto cuando llegó a Topo Soft, participando en la idea original.

Aunque *Black Beard* se desarrolló inicialmente para ZX Spectrum, también tuvo sus correspondientes versiones a *Amstrad CPC* y *MSX*, contando con el mismo equipo de desarrollo para todas ellas. "Me encargué de los gráficos de todas las versiones del juego", comenta Roberto, que añade que "empezamos por la versión de Spectrum, que era la que definía los gráficos, las capacidades de memoria, los mapeados, las animaciones, los tamaños de los sprites... en definitiva, todo. Y luego la versionamos a las otras dos". Roberto también recuerda que en Topo Soft "hubo algún caso en el


BALAS
00



» [Amstrad] Encontraremos pistolas en muchos lugares, pero hay que tener cuidado de no malgastarlas.



» [Amstrad] Los enemigos no dejarán de aparecer hasta que rompamos la pasarela y acabemos con todos ellos.

que un nuevo juego se empezaba por la versión de Amstrad CPC, pero no era lo habitual en los equipos de desarrollo de Topo".

Black Beard se basaba en el popular y temido pirata inglés Barbanegra, cuyos ataques y saqueos se produjeron en la Costa Este de las colonias británicas de Norteamérica durante los primeros años del siglo XVIII. El argumento del juego se explicaba en el manual, con un Barbanegra que, en compañía de su amigo, el también famoso corsario y pirata Barbarroja, pasa la noche entera celebrando con ron la llegada del segundo al Caribe desde Argel. Nótese que esta reunión habría sido imposible si no se tratara de un videojuego, ya que ambos piratas pertenecieron a épocas distintas, separadas por varios siglos. El hecho es que Barbarroja ha emborrachado a su amigo para robarle el plano de un formidable tesoro escondido en una isla cercana. Además, Barbarroja se había apoderado también del barco de Barbanegra y de toda su tripulación.

Roberto Potenciano cita sus principales referencias a la hora de crear *Black Beard*: "Me basé en películas, cómics y novelas de piratas. Al ser un juego con vista cenital, dejaba muy poco margen para la creatividad. Los fondos eran los necesarios para cumplir con la mecánica del juego. Me hubiera gustado tener más aporte creativo, pero en este juego estábamos especialmente limitados". Efectivamente, el juego contaba con una vista cenital en la que todo se veía desde arriba, incluidos el protagonista y los enemigos, como si se tratara del clásico *Gauntlet*, con el que, salvando las distancias, tenía muchas cosas en común, como la manera de atacar con los cuchillos o los cofres que hay dispersos por el escenario. "Estuvimos dándole muchas vueltas y, al final, se optó por una vista cenital donde se combinaran dinámicas tipo *Gauntlet* con la



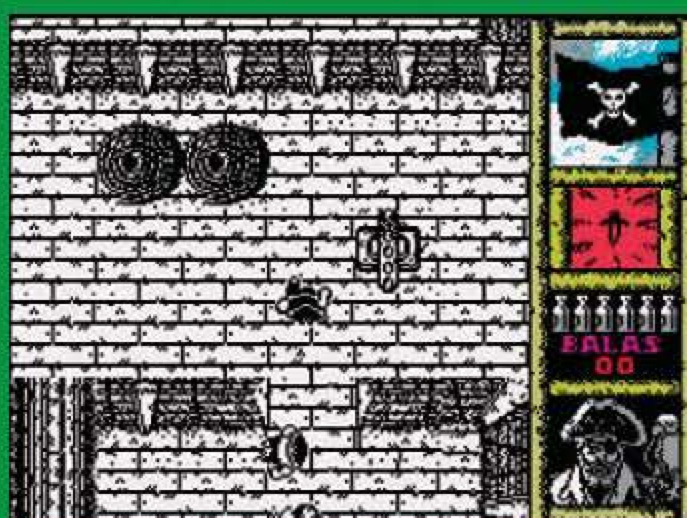
» Una de las publicidades de Topo que incluyeron las revistas contenía un mini cómic de varios de sus juegos.

Las versiones

BLACK BEARD SALIÓ ÚNICAMENTE EN TRES ORDENADORES



AMSTRAD CPC. El gran colorido y el buen uso que hizo de él Roberto Potenciano hacen que esta versión no tenga rival en ese sentido, pero la velocidad del juego se vio perjudicada.



MSX. Parece mentira que siendo un ordenador más potente y con una mayor paleta de colores que el ZX Spectrum, la versión para el estándar japonés sea en blanco y negro.



ZX SPECTRUM. La versión original de *Black Beard* no era tan colorida como la de Amstrad CPC, pero era bastante más rápida que esta, así que se trataba de la más compensada de todas.



» [Amstrad] Uno de los objetivos principales del juego es encender este cañón para destruir la pasarela.

estructura del barco. Además, era mucho más fácil mapear y crear gráficos con una vista de este estilo, donde lo que ves es la cubierta del barco, salvando algunos elementos verticales como los mástiles, que con una vista lateral que nos daba poco juego", explica Roberto. "Ya habíamos tenido otros juegos con vista lateral y, por una relación de acopio de medios y capacidades, se decidió por la vista cenital. Daba también más juego a nivel de escapar de los enemigos y nos ofrecía bastantes más posibilidades a la hora de hacer el mapeado", concluye.

Carlos Arias y Roberto Potenciano trabajaron codo con codo durante casi seis meses para tener listas las tres versiones. "Cada programador tenía que hacer al menos dos juegos al año y cada grafista al menos cuatro", explica Roberto sobre los plazos de tiempo que Topo Soft había establecido para tener finalizados sus videojuegos. "Carlos y yo estábamos en constante contacto, ya que trabajábamos a escasos metros y había interacción continua entre ambos. Pasábamos todo el día juntos y cada dos por tres me pedía gráficos para ver las animaciones,


» [Amstrad] La bonita pantalla de carga está realizada por Roberto Potenciano bajo el pseudónimo ACE.



» [Amstrad] Otra de las misiones principales de *Black Beard* es abrir todos los cofres que hay en el barco.

mapear, etc. Con Gominolas era más esporádico, porque venía dos o tres veces a lo largo del desarrollo para ir preparando las músicas y los FX; César no estaba en las oficinas permanentemente con nosotros dos", apunta Roberto.

La versión original, como casi siempre en Topo Soft, fue la de ZX Spectrum, seguida por la de CPC y finalmente portada directamente a MSX desde Spectrum, sin hacer justicia a las características superiores del estándar japonés frente al microordenador de Sinclair. "Si soy sincero, mi versión favorita es la de Spectrum, no solo porque fuera más rápida y ágil, sino porque no tenía los problemas de sprites y scroll que sí tuvo la de Amstrad, y todo se veía más nítido y con mejor definición", explica Roberto.

Un simple vistazo al *Black Beard* de Amstrad CPC bastaba para saber que se trataba de la versión para el ordenador de Alan Sugar, pues el enorme colorido lo inunda todo desde la pantalla de carga hasta el final del juego. "Decidimos hacer la versión de Amstrad en modo 0 para darle más colorido al juego, pero esto conllevaba una pérdida de resolución y también quedó un poco lenta. Y no ▶



Fuera de España

Black Beard, como otros juegos de Topo Soft, también fue publicado fuera de nuestras fronteras gracias al sello británico Kixx, un subsello barato de U.S. Gold, que lo distribuyó en Reino Unido, Alemania, Francia e Italia, como si se tratara de un juego exclusivo realizado por ellos, y lo incluyó en sus campañas de publicidad al reducido precio de 2,99 libras. A pesar de todo, no tuvo la acogida esperada por ERBE y las notas otorgadas por la prensa extranjera no fueron demasiado buenas.



▶



» [Amstrad] La pistola será una de nuestras grandes aliadas a la hora de acabar con los enemigos, aunque su munición es limitada.



» [Amstrad] Nuestra barra de energía se mide en botellas de ron que se irán agotando poco a poco. Para recuperarla tendremos que beber más.

solo era más lenta, sino que había ralentizaciones cuando aparecían en pantalla un cierto número de personajes. Los tiempos del scroll se sumaban a los tiempos de pintado de los personajes más los comportamientos de los mismos... Sinceramente, yo le daría un seis a esta versión y un siete o siete y medio a la de Spectrum", se sincera Roberto.

Seguramente no le falte razón, pues aunque *Black Beard* brillaba gráficamente en CPC, se hacía un poco pesado dada su lentitud a la hora de caminar y desplazar el scroll de pantalla. Otro dato curioso es que, aunque algunos juegos de Topo Soft contaron con versiones para PC, Atari ST y Amiga, no fue el caso que nos ocupa. "Creo que en ningún momento se valoró sacarlo para 16 bits. Solamente se desarrollaban para 16 bits si el juego había funcionado muy bien en 8 bits", explica Roberto.

El caso del MSX fue aún más doloroso, puesto que no se conformó con ser un port directo de Spectrum, sino que encima desplegaba aún menos colores en pantalla a pesar de ser un ordenador capaz de mostrar 16 colores al mismo tiempo. Roberto se encarga de explicar esta curiosa situación: "La versión MSX siempre era la última en hacerse y para la que menos tiempo teníamos. Muchas veces estábamos ya en el siguiente proyecto cuando teníamos que hacer la versión de MSX del anterior. Si los tiempos de programación se habían alargado demasiado, el tiempo para llevar a cabo esta versión se reducía todavía más".

Mientras Carlos y Roberto avanzaban en el desarrollo de *Black Beard*, César Astudillo, más conocido entonces como Gominolas, recibía el encargo de realizar la música para el nuevo juego. "Me pareció una propuesta muy divertida y me dieron muchas ganas de hacer una música chula. Se me vino a la cabeza hacer algo entre divertido y amenazador", recuerda el músico oficial de Topo Soft. "No hice mucho análisis, pero enseguida di con algo que resultó, creo, bastante apropiado: un compás ternario rápido con un acompañamiento muy stacatto, y una melodía en modo menor que sonara cachonda, pero al mismo tiempo tuviera algo sombrío", matiza César sobre dicha composición.

Las influencias que tuvo César para crear la música del juego son curiosas, pero él mismo se encarga de explicarlo. "Creo que, subconscientemente, más que dejarme llevar por las canciones piratas de *Peter Pan* o de otras películas, sin querer tiré un poco de la canción 'Si yo fuera rico' del musical *El violinista en el tejado*. La melodía principal es totalmente distinta, pero luego hay una melodía secundaria que le hace un aire a la melodía secundaria de esta pieza".

Como no podía ser menos, la ilustración de portada corrió a cargo de Alfonso Azpiri, recreando al propio Barbanegra, una bandera pirata y el barco en

Otros juegos de Topo Soft



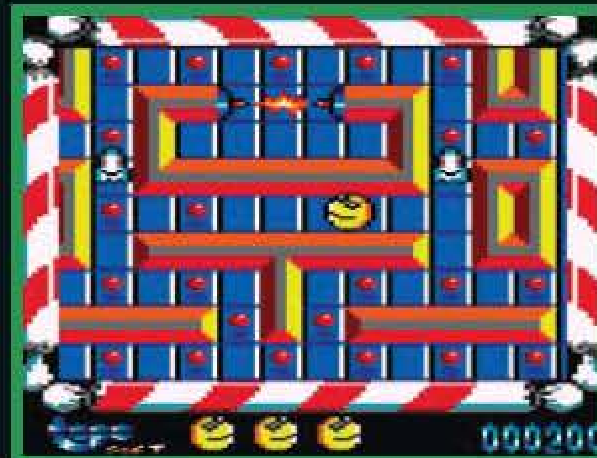
DESPERADO (1987)

Uno de los mayores éxitos de Topo Soft estaba completamente basado en el *Gun Smoke* de Capcom. La versión de CPC la programó Emilio Martínez, con gráficos de Julio Martín y ambientación western.



TUAREG (1988)

Otra de las colaboraciones entre Carlos Arias y Roberto Potenciano fue esta aventura que recibió muy buenas críticas en las revistas y cuya ambientación nos situaba directamente en Marrakech.



MAD MIX GAME (1988)

Uno de los buques insignia de Topo Soft estaba inspirado en el clásico *Pac-Man*, pero Rafael Gómez supo añadirle nuevos elementos para hacerlo más atractivo. Roberto Potenciano fue su grafista.



CHICAGO'S 30 (1988)

¿Qué sería de una compañía española de la Edad de Oro sin su propio juego de gángsters? Programado por José Manuel Muñoz, Roberto Potenciano repetía una vez más como grafista de lujo.

el que se desarrolla el juego. "La portada de Azpiri fue fundamental. Representaba un ideal con tanta fuerza que luego, al cargar el juego, hacía que las expectativas no se llegaran a cumplir con lo que los jugadores habían visto en la portada. Evidentemente, muchos juegos vendían por la portada. En este caso fue muy buena y no defraudó, ayudando muchísimo a la venta de un juego 'de abrir cofres'. Era fundamental tener un gran portadista en el equipo", comenta Roberto.

Además, la portada fue el elemento principal que utilizó Roberto para crear la pantalla de carga. "Las pantallas de carga, tanto para Spectrum como para Amstrad, no tenían mucho mérito si tenemos en cuenta la estupenda portada que nos hizo Azpiri. Más que nada saqué al pirata del fondo y poco más".

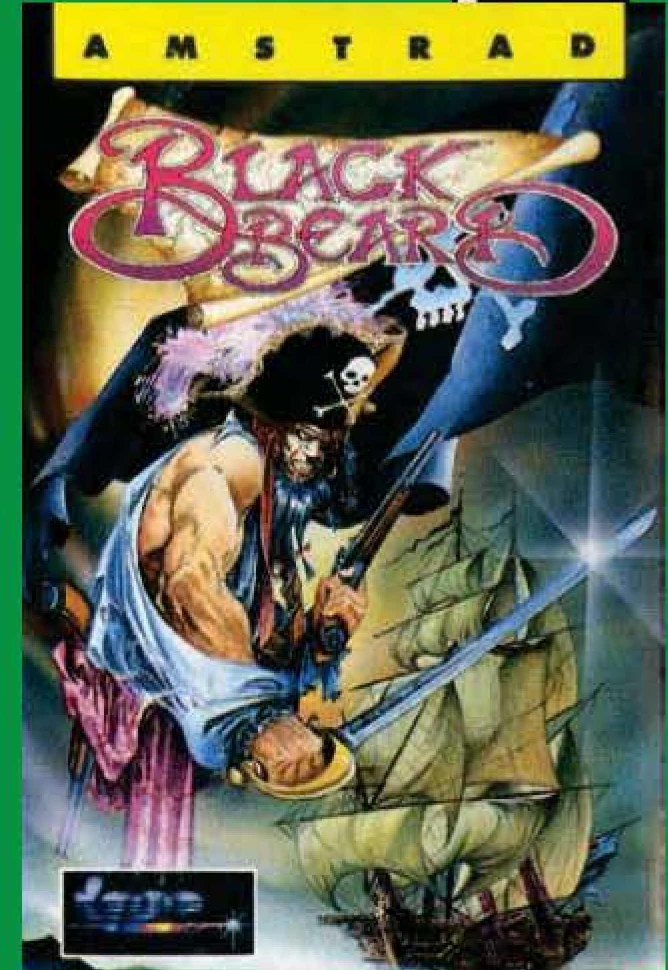
Con la perspectiva que da el tiempo, el grafista de *Black Beard* opina que "fue un juego que funcionó razonablemente bien dentro de las expectativas que había. Creo que fue portada de *Micromanía* y tuvo críticas que no estaban mal, aunque tampoco era un juego triple A, evidentemente".



» [Amstrad] Para abrir los cofres que hay en cada una de las cubiertas del barco tendremos que disparar una única bala con la pistola.

Alfonso Azpiri





El reputado dibujante e ilustrador madrileño realizó portadas para las principales compañías de videojuegos españolas, además de algunas de menor nombre, pero su trabajo para la filial de ERBE, tras cortar lazos con Dinamic, es el más extenso. Casi todos los juegos de Topo Soft contaban con una ilustración hecha en exclusiva para cada uno de ellos, siempre con una calidad espectacular que hacía que dichos juegos se vendieran como churros sin importar si era bueno o malo. Como en otras ocasiones, Azpiri realizó para *Black Beard* varios bocetos diferentes antes de darle el aspecto definitivo que conocemos, cambiando el título previo de *Piratas* por el de *Black Beard*, así como la postura y orientación del pirata Barbanegra.

TOPO SOFT CUENTA EN SU CATÁLOGO CON MUCHOS ÉXITOS PARA AMSTRAD CPC Y ALGUNO QUE NO LO FUE TANTO, PERO TODOS ESTOS JUEGOS TENÍAN UN DENOMINADOR COMÚN: SUS PORTADAS ERAN DE AZPIRI.



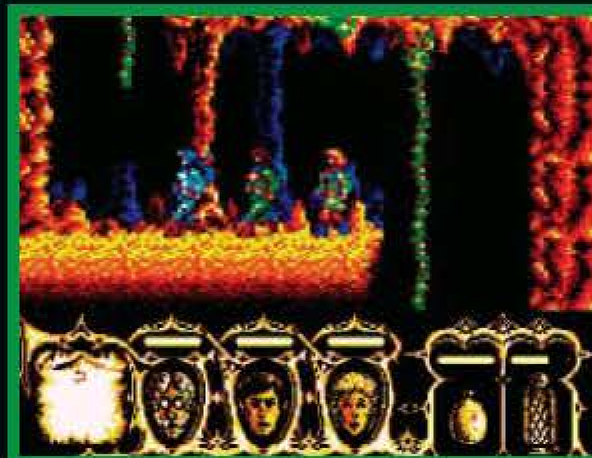
SILENT SHADOW (1988)

Este matamarcianos de scroll vertical es uno de los mejores juegos de Topo Soft, cuya versión para Amstrad CPC corrió a cargo del programador Agustín Alcazar y del grafista Roberto Potenciano.



METROPOLIS (1989)

No es uno de los juegos más aclamados de Topo, pero tampoco era malo. Mezcla de acción y plataformas, se basaba en la recreativa *Trojan* de Capcom. Sus autores, José Manuel Muñoz y Roberto.



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

La obra maestra de Topo se publicó en 1989 mezclando diversos géneros, como los puzles, la aventura y la acción. Rafa Gómez, Carlos Arias, Alfonso Fernández Borro y Potenciano son los responsables.



R.A.M. (1990)

Con un notable apartado gráfico obra de Roberto Potenciano en su versión CPC, y programado por José Manuel Muñoz, este juego de acción no salió como se esperaba y fue una pequeña decepción.

LA GUÍA DEFINITIVA

JSRF™

JETSETRADIOFUTURE



LANZADO ORIGINALMENTE EN DREAMCAST, JET SET RADIO FUE UNA VISIÓN COLORISTA Y SUBVERSIVA DEL FUTURO DEL VIDEOJUEGO, DONDE EL ESTILO PREVALECE SOBRE EL REALISMO. SU POCO ÉXITO COMERCIAL NO IMPIDIÓ QUE SMILEBIT HICIERA UNA SECUELA PARA XBOX, CIMENTANDO SU ESTATUS DE CLÁSICO UNDERGROUND.

TEXTO DE ALAN WEN





» [Xbox] Aunque la muchedumbre se disperse rápido, siempre habrá algún peatón que te acusará de haberle tocado el culo. .

En 2001, el sueño de Sega y su última consola había terminado, convirtiéndose en un third party para las máquinas de sus antiguos rivales. No obstante, los fans más acérrimos de Sega que querían mantener vivo ese sueño encontraron un lugar en el que refugiarse: la Xbox de Microsoft. Después de todo, las dos corporaciones ya habían trabajado juntas en la compatibilidad de Dreamcast con Windows CE, algo que impulsaba sus mejores juegos, como por ejemplo *Sega Rally 2*, y que se entendía como una colaboración exitosa. ¡Si hasta su diseño recordaba al de Dreamcast, con sus dos ranuras de expansión en cada mando! En 2002, la división de Sega Smilebit desarrolló tres nuevos juegos para Xbox: el shooter en tercera persona *Gunvalkyrie* (originalmente pensado para Dreamcast), una nueva entrega del clásico *Panzer Dragoon*, y *Jet Set Radio Future*, la secuela de uno de los muchos exclusivos de Sega que tuvieron cabida en su último hardware.



» [Xbox] Los enfrentamientos con las bandas rivales acaban con una persecución por la ciudad donde tienes que hacerles un grafiti en la espalda. .

"Jet Set Radio Future resiste el paso del tiempo en lo estético"

De todos ellos, *JSRF* resiste la prueba del tiempo, aunque sea solo en lo estético. Su predecesor popularizó el cel shadding, una técnica de renderizado que daba a los modelos 3D una apariencia plana similar a la de una caricatura. Si bien el ansia por el fotorrealismo de la sexta generación de consolas significó que este estilo fuera ridiculizado en algunos círculos (quién no recuerda las críticas hacia *The Legend Of Zelda: The Wind Waker*) el hecho es que el estilo y la actitud de *JSRF* apenas han envejecido en comparación con los rostros humanos tan extraños de aquella época. La secuela para Xbox supuso algunos cambios en el diseño del lanzamiento original de Dreamcast, reemplazando su vivacidad y colorido por una paleta más sucia y turbia que se adapta mejor al futuro distópico de Tokio-To, donde las bandas de patinadores compiten por sus territorios mientras evaden a las estrictas autoridades confabuladas con los gángsteres empresariales del Grupo Rokkaku. También se incluyó un rediseño de sus personajes, añadiendo incluso un diseño mucho más sexualizado a los femeninos, desde el escote pronunciado de Gum hasta el escaso vestido de Rhyth.

AQUÍ ESTÁ LA BANDA



BEAT

La estrella de la portada del juego original y de su predecesor. No es miembro de los GG al principio, sino que va a la deriva como un malote solitario. No es difícil adivinar que acabará convertido en el líder de los patinadores.



CORN

También conocido como Tab fuera de Japón. Luce una chaqueta y un gran sombrero alto, que usa para ocultar el pelo puntiagudo que peina. Es el líder de los GG y el primer personaje que conoces en el garaje de la pandilla.



GUM

Otro miembro original de los GG, encargada de enseñarte a grindar. Se ve que es consciente de los riesgos que esto implica, ya que siempre usa casco. DJ Professor K la describe como "una mujer genial que deja un reguero de corazones rotos".



YOYO

Personaje inicial del juego que necesita mostrar sus habilidades antes de poder unirse a los GG. También salía en el juego original. Perderás el control de su personaje a la mitad de *JSRF* cuando sea secuestrado por los Noise Tanks.



RHYTH

Conocido como Mew en el primer juego, Rhyth es una fanática del azul, como puedes ver por su atrevido atuendo, con sus calcetines hasta la rodilla. Los jugadores pueden hacer que se una a la pandilla encontrándola en Rokkakudai Heights.



GARAM

Parece que a Garam le gusta pasar el rato en las alcantarillas. Ahí es donde lo encontrarás en *JSRF*, cuando caigas en una trampa. Impresiónalo con algunos trucos y no solo te ayudará a salir, sino que también se unirá a los GG.



» [Xbox] Hay muchas cosas a las que subirte, pero montar en un dragón gana por goleada.

» [Xbox] Hay un cassette escondido en cada distrito, necesario para desbloquear desafíos

"JSRF se entiende más como una reinvención que como una secuela"

Si bien se incluyeron algunos personajes y bandas nuevas, narrativamente *JSRF* se entiende más como una reinvención que como una secuela (o incluso una precuela, dados los roles de ciertos personajes), como una oportunidad para darle al original otra oportunidad de brillar después de sus decepcionantes cifras de venta. Básicamente, la jugabilidad principal de patinar y moverse por los diversos distritos de Tokyo-To y pintar los escenarios con el grafiti de tu grupo se mantiene, pero Smilebit también hizo que las acciones fueran más intuitivas y accesibles. Poder pasear tranquilamente es uno de sus principales valores de *JSRF*, convirtiendo la ciudad en algo interconectado, con el garaje de GG como el centro de toda su actividad. Los jugadores ni siquiera tenían que regresar al escondite, ya que los puntos de guardado también podían desbloquearse en cada área, donde también podían cambiar y usar otros personajes. Hubo una mayor libertad para explorar estos entornos, a los que también se les dio una mayor verticalidad y se eliminó algo básico del primer juego: ya no existe el estricto temporizador de cuenta atrás para completar los objetivos.

Quizá el mayor cambio estaba en el propio grafiti, ya que el nuevo título abandonaba el peculiar e incómodo minijuego de comandos direccionales del original en favor de presionar el gatillo correcto para pintarlo todo, sin importar el tamaño de la obra de arte. Puede parecer más simple, pero hacía que todo fuera más fluido. Otro cambio que favorecía esa fluidez consistía en que ahora la policía de *JSRF* ya no era una fuerza invasora a evitar, sino

RODANDO POR AHÍ CON LOS GG








COMBO
Es uno de los primeros personajes que puedes reclutar en el juego. El miembro más viejo de la pandilla también es el más grande, y eso sin contar el enorme radio cassette boombox que lleva siempre con él.

CUBE
Cube y Combo ya estaban en la versión USA y PAL del primer juego, Sin embargo, en *JSRF*, Cube tiene un arco diferente, ya que es el exlíder de los Rapid 99, se hace pasar por líder de los Poison Jam y luego se acaba uniendo a los GG.

JAZZ
Uno de los pocos personajes completamente nuevos de Future. Te la encuentras bastante tarde, cuando estás atrapado por los Noise Tanks y te llevan al Estadio Rokkaku Expo. Para escapar, tendrás que formar equipo con ella.

CLUTCH
Otro personaje nuevo. Un macarra que te envía a buscar más Graffiti Souls por la ciudad antes de robarte y pirarse. Comienza ahí el frustrante juego del escondite, aunque el profesor K puede ayudarte a localizarlo.

BOOGIE
Conocida como Piranha o Sugar, según la región, es de las que no esperan a nadie. Solo tienes 20 segundos para reclutarla en Kibogaoka Hill, en los que tienes que averiguar dónde está y llegar a su ubicación antes de que desaparezca.

SODA
Llamado Slate en la versión USA y PAL del primer juego, es un personaje opcional que se une a los GG porque no tiene anda mejor que hacer. Un tipo enigmático, siempre enmascara su rostro con el ancho cuello de su chaqueta.

GRINDANDO HACIA EL ÉXITO

SEIS CONSEJOS Y TRUCOS PARA DOMINAR LAS CALLES

CORRE, CORRE
¿Necesitas un impulso al patinar o grindear? Pillar muchos botes de spray y presionar B para usar diez de ellos es una buena solución, aunque te resultará difícil mantener el control. Es genial para usar contra rivales en carreras o para derribar a los molestos policías.



AL REVÉS
Patinar al revés era difícil en el juego original, gracias a su complicado movimiento, pero en *JSRF* puedes hacer esto simplemente presionando Y. Revertirlo es igual de fácil, ya sea cuando estás grindando o patinando. Otro ejemplo de cómo esta secuela hace que el juego sea más accesible.



PLANTADO EN EL HALF PIPE
Párate en el half pipe apretando y manteniendo X para plantar tu mano en el borde. Al soltarte y patinar hacia el otro lado irás más rápido y podrás realizar un salto más alto, algo muy útil para llegar a ciertas plataformas en las alcantarillas.



PINTADA EXPRESS
Si vas pulsando el joystick izquierdo mientras te mueves, con agilidad y a buen ritmo, y siempre que no vayas excesivamente rápido, podrás pintar fácilmente las grandes paredes de grafiti que te encuentres sin perder la velocidad que ya lleves.



PATINES Y ESCALERAS
Además de grindar sobre raíles o carteles, puedes subirte a postes y escaleras. Hacer esto es simple, ya que en la mayoría de los casos te subirás saltando sobre ellos. También puedes rebotar en ellos presionando salto y subirte a otro elemento que tengas detrás.



BLOQUEAR
El gatillo izquierdo también se puede usar para apuntar a rivales y enemigos. Cargarás automáticamente contra la policía si usas tu impulso, lo que hace que sea fácil rodear a los enemigos o controlar a quien te amenaza. Esto es importante ya que el juego no tiene una cámara libre.



LA MÚSICA DE TOKIO-TO

CINCO HITS PARA SUBIR EL VOLUMEN

THE CONCEPT OF LOVE

Hideki Naganuma

La banda sonora de Hideki Naganuma para *JSRF* está llena de cortes geniales, con lo mejor del hip hop, funk y electrónica, pero hay una tonada que destaca: la de la pantalla del título. "Undestand, understand, the concept of love", es una letra que recordarás durante mucho tiempo.





THE SCRAPPY

BS 2000 remix por The Latch Brothers

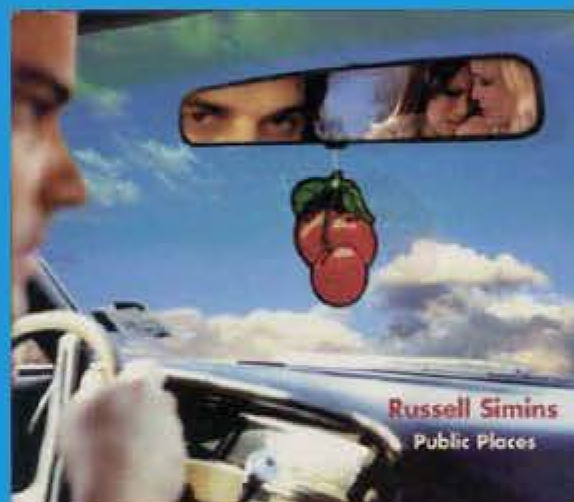
Estas remezclas capitaneadas por Mike D, de The Beastie Boys, y The Latch Bros fueron uno de los aciertos de esta banda sonora. Destaca este remix del proyecto paralelo de hip hop BS 2000 con otro Beastie Boy, Ad- Rock, que en el juego se asocia con los Poison Jam.

BIRTHDAY CAKE

Cibo Matto

Una banda estadounidense de rock alternativo formada por dos expatriados japoneses. Cibo Matto significa "comida loca" en italiano, lo que te da una idea de cómo va a ser el tema. "¡You know my love is sweet!" es el grito de guerra de esta canción.





I'M NOT A MODEL

Russell Simins

El baterista de la banda de Nueva York The Jon Spencer Blues Explosion tenía un álbum en solitario, Public Places, que es de donde sale esta pista de rock con una vocal cantada por una sensual mujer. Se interrumpe cuando empieza a hablar de "estimulación oral".

BABY-T

Guitar Vader

Esta banda japonesa de rock indie estaba formada por dos miembros, destacando la infantil voz del guitarrista Miki Tanabe. Naganuma era claramente un fan del grupo, ya que había usado su música en el juego original y había remezclado su canción "I Love Love Love You".





» [Xbox] Recopilar Graffiti Souls es un desafío que desbloquea más diseños de grafiti.



» [Xbox] Ahora puede hacer pintadas más grandes, incluso mientras estás grindando.



» [Xbox] Hayashi es el comandante de la policía en Tokyo-To. Un psicópata más escalofriante aún que su predecesor.



» [Xbox] El Benten-Cho nocturno y sus neones evocan imágenes del Tokio real.

que se enmarcaba en una serie de encuentros aislados en los que estás literalmente cercado hasta que los despachabas, lo que le daba al juego un enfoque algo más combativo, incluso sabiendo que el primer juego permitía firmar helicópteros o las espaldas de los capitanes de policía.

Aun tomando todo lo anterior, *JSRF* se mostraba como un desafío menor en comparación con su predecesor y, sin embargo, lo que también significaba era que se centraba en la exploración o en la nueva capacidad de realizar trucos mientras se grindaba o saltaba, sin llegar a la complicación de los juegos habituales del género como *Tony Hawk Pro Skater* o similares. De hecho, el verdadero desafío llegaba para aquellos que querían desbloquear y completar todos los retos y recolectar todos los Graffiti Soul, lo que también llevaba a desbloquear todos los personajes jugables del juego, más allá de los propios GG.

Sin embargo, un juego más accesible y menos difícil no significaba que *JSRF* no estuviera exento de dificultad y frustración. La cámara seguía siendo complicada y en aquel momento, en el que los dos sticks analógicos aún eran novedosos, a nadie se le ocurrió que el stick derecho podía servir para algo (aunque mirar libremente en primera persona era una opción cuando estabas parado). El mapa 3D también era terrible para moverte por las ubicaciones cada vez más verticales, aunque lo más molesto era la mala sincronización de los saltos, así como la posibilidad de quedarte atrapado accidentalmente en el escenario, algo que pasaba con demasiada frecuencia, por desgracia. Pero la razón por la que el juego nunca aburre es, en gran parte, porque te da una excusa para seguir escuchando su excelente banda sonora. Con melodías pegadizas que van del funk al hip hop o al rock, incluso ahora puede transportarte instantáneamente de regreso a TokyoTo. De hecho, hay opiniones que señalan que el motivo por el que el juego no ha aparecido nunca en plataformas digitales (ni siquiera en la lista de retrocompatibles de las nuevas Xbox) es precisamente por la banda sonora, que además de incluir el trabajo del compositor Hideki Naganuma también contenía pistas de artistas ahora desaparecidos como The Latch Brothers o Guitar Vader. Si se quisiera relanzar el juego seguramente Sega debería volver a licenciar toda la música, algo harto complicado. Probablemente sea la misma razón por la que tampoco hemos visto *OutRun 2* con la licencia de Ferrari en consolas modernas. Del mismo modo, eliminar o reemplazar la música en *JSRF*, como sí se hizo con el lanzamiento en HD de *Crazy Taxi*, sería impensable para los fans del juego. Cuando incluso la nueva versión de *Tony Hawk Pro Skater 1 + 2* no puede incluir todas y cada una de las canciones de los juegos originales, es fácil suponer que Sega tiene poco interés en sufrir el mismo problema por un juego que finalmente no logró buenas ventas por mucho que acabara incluyéndose en todas las consolas Xbox junto con *Sega GT 2002*. Esto no significa que, necesariamente, todos los fans de *JSRF* o quien lo quiera descubrir tenga que aferrarse a la Xbox original. La emulación le ha dado al juego una nueva vida, y muchos fans están desarrollando actualmente un mod para PC que desarrolla el componente multijugador del original con un modo online y nuevos mapas. En cuanto a las vías oficiales, se comenta que Sega también puede estar considerando revivir una serie de IP inactivas, especialmente después del éxito de *Streets Of Rage 4* y la remasterización de *Virtua Fighter 5*. Pase lo que pase, es difícil imaginar a alguien que no sea *JSRF* captando la esencia del aspecto y el sonido del futuro.

> "La emulación le ha dado al juego una nueva vida"

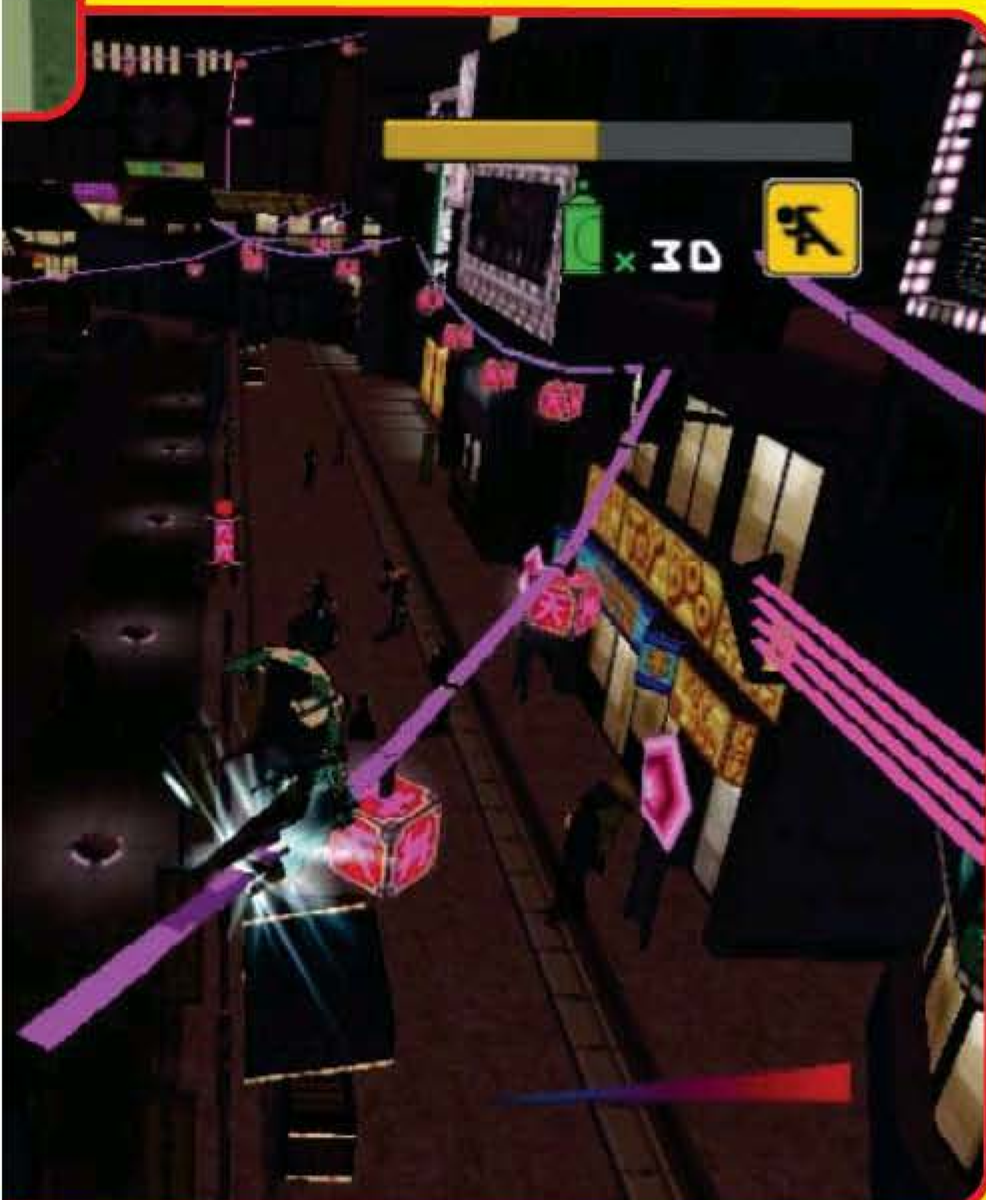


VISIONES DE FUTURO

CONTINUANDO CON EL LEGADO DE JET SET RADIO

Quitando los cameos de varios personajes en *Sega Superstars Tennis* y *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, Sega no ha tenido más interés en hacer otro *Jet Set Radio*, aunque eso no ha impedido que otros desarrolladores lo intentaran Kuju Entertainment, en 2006, quería lanzar un juego para Wii, con el arte conceptual del dibujante de cómics Corey S Lewis. Una década después Dinosaur Games creó una prueba de concepto llamada *Jet Set Radio Evo*. Ambos fueron rechazados por Sega, de manera desconcertante en este último caso, ya que Sony había quedado impresionada al verla. Lo único que se hizo fue relanzar el juego original en HD, allá por 2012. No obstante, Dinosaur Games publicó su video para mostrar a los fans una muestra de lo que podría haber sido esta nueva entrega.

La esperanza radica en los indies. Team Reptile, conocido por su juego de deportes futurista *Lethal League*, trabaja en *Bomb Rush Cyberfunk*, que evoca instantáneamente el estilo y la actitud de *JSRF*, desde la presencia del grafiti hasta los enfrentamientos con la policía, e incluso nueva música fresca del propio Naganuma.





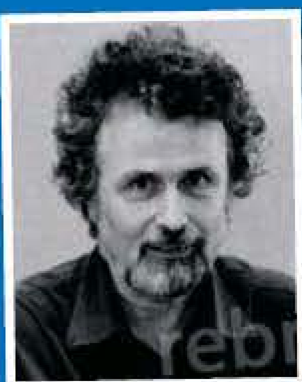
» [Xbox] Rapid 99 es una de las nuevas bandas de *JSRF*. Sus peinados preceden al de Hatsune Miku.

LA EVOLUCIÓN DE SUMMER GAMES



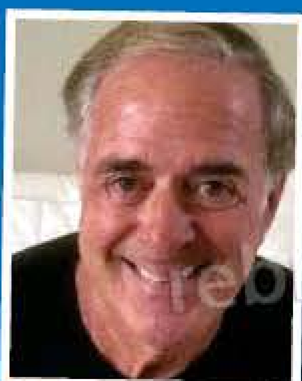
A diferencia de sus rivales "machacajoysticks", Summer Games requería de cierto grado de estrategia. Ilustres veteranos de Epyx nos explican cómo evolucionó este clásico deportivo y su influencia en la popular saga.

TEXTO DE RORY MILNE



Cortesía de Jack Straw Productions/Sherwin Eng.

» En Starpath Dennis Caswell ayudó con los gráficos del juego que inspiró *Summer Games*.



» El CEO de Epyx Mike Katz vio *SG* como una forma de capitalizar Los Ángeles' 84.

A menudo, los juegos más populares son producto de la evolución de ideas ya existentes más que obras completamente originales, y este fue sin duda el caso del *Summer Games* de Epyx. El título que lo mejoró fue el proyecto cancelado de un rival en lugar de un concepto probado, como señala el exdirector ejecutivo de Epyx, Mike Katz. "Teníamos muchos inversores en la junta de Epyx y uno era una empresa llamada Early Stages, que también había hecho una inversión en Starpath. Pero Starpath comenzó a tener problemas justo cuando Epyx había ganado fuerza, por lo que Early Stages sugirió una fusión, y cuando vi el inventario de Starpath, me emocioné mucho con un juego de tipo olímpico que habían descartado".

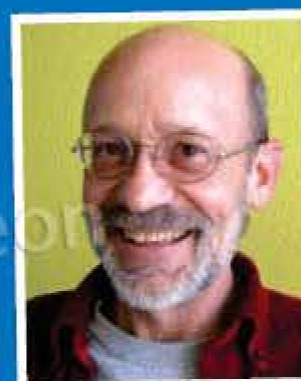
Lo que emocionó de aquel título Atari 2600 a Mike fueron sus múltiples modalidades y su carácter atemporal. *The Decathlon Game* podía usarse como plantilla para un juego que podía capitalizar los siguientes Juegos Olímpicos. "Me encantó que Starpath tuviera integrados un valor y una jugabilidad tan sostenidos", dice Mike entusiasmado, "y la idea de un juego con múltiples modalidades encajaba muy bien con los Juegos Olímpicos que se avecinaban. Así que terminamos ese concepto y añadimos países, himnos y banderas nacionales. Pulimos los deportes e hicimos tantos como fue posible, y que fueran lo más divertidos posible".

Sin embargo, no todos los deportes en el juego de decatlón de Starpath llegaron al título olímpico de Epyx, ya que el lanzamiento de peso y la carrera de vallas no encajaban bien en *Summer Games*. "Me imagino que buscábamos una combinación de los deportes más populares en términos de los que se ven en la televisión y nuestra capacidad para ejecutar de manera realista la acción en cada modalidad que elegimos", dice Mike. "Desechar dos deportes del juego de Starpath también pudo ser una cuestión de espacio en el disco o de tiempos de carga".

Un enfoque en la estrategia en lugar de alternar rápidamente entre izquierda y derecha diferenciaron aún más a *Summer Games* de *Sweat!*, con la excepción de la carrera de 100 metros del título de Epyx. "Bueno, habría sido coherente con nuestra estrategia de acción, al menos en ese deporte", razona Mike, "así que no sé si fue una contradicción o si simplemente pensamos que sería interesante tener más estrategia en los otros deportes".



» Chuck Sommerville desarrolló *SG* para Apple II y otros cinco títulos de la saga Games.



» Matt Householder diseñó los exitosos *World Games* y *California Games* de Epyx.





» [C64] El éxito en el salto con pértiga de *Summer Games* dependía de la sincronización y la posición.

GAMES

El contraste más obvio entre *Summer Games* y *Sweat!*, basado en el decatlón, fue la decisión de decantarse por las pruebas de los Juegos Olímpicos, aunque Mike deja claro que Epyx lo hizo de manera extraoficial. "No podíamos llamarlo Juegos Olímpicos, obviamente", explica Mike, "pero nos salimos con la nuestra, y *Summer Games* ayudó a convertir a Epyx en una compañía de juegos de ordenador orientada al género de la acción".

En parte debido al éxito de *Summer Games*, Mike dejó Epyx por Atari tras su lanzamiento. Mientras tanto, la firma contrató al programador Chuck Sommerville gracias a su versión de Apple II del éxito de C64, para asignarle su secuela. "El departamento de marketing dijo que Epyx iba a realizar *Summer Games II*, ¡y luego el ingeniero jefe dijo que teníamos que sacar el máximo provecho!" Chuck ríe. "Así que elegimos deportes que pensamos que serían divertidos, porque éramos muy conscientes de la conexión entre las personas que disfrutan de un juego y sus ventas".

El enfoque que adoptaron los desarrolladores de *Summer Games II* fue redoblar los elementos estratégicos más complejos. "No jugué mucho a la equitación, eso lo hizo Kevin Norman", recuerda Chuck. "Sus complicados controles se debían simplemente a su diseño, creo que él prefería la estrategia a la acción".

En comparación, los deportes en los que Chuck trabajó para *Summer Games II* eran fáciles de controlar, pero remo y ciclismo involucraban tanta estrategia como la ecuestre. "Lo más fácil de hacer para un juego de ciclismo hubiera sido convertirlo en un machacabotones", considera Chuck. "Pero quería incluir más estrategia. Me di cuenta de que cuando montabas en bicicleta tenías que acelerar, así que diseñé que cuando el ▶



» [C64] Hay muchos movimientos a recordar en la prueba ecuestre de *Summer Games II*, así que ten el manual a mano.

> "Un juego con múltiples eventos encajaba bien con los Juegos Olímpicos que se avecinaban. Añadimos países, himnos y banderas nacionales"
>
> MIKE KATZ



» [C64] Los controles atípicos de la prueba de ciclismo de *Summer Games II* precisan que gires el joystick.

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

SWEAT! THE DECATHLON GAME

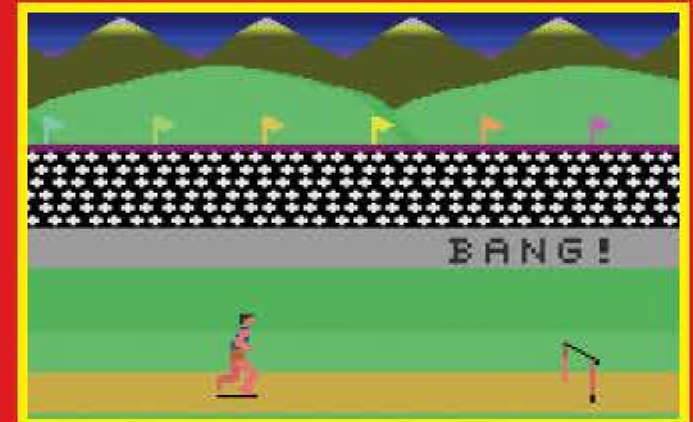
DENNIS CASWELL HABLA DEL JUEGO DE 2600 QUE INSPIRÓ A SUMMER GAMES

¿Qué juegos influenciaron a *Sweat! The Decathlon Game* de Starpath?
Recuerdo que *Microsoft Decathlon*, para Apple II, era popular entre el personal de Starpath, y ocasionalmente se jugaba en la oficina. ¡Así que asumo que *Sweat! The Decathlon Game* se inspiró en parte en aquel título. *Track & Field* de Konami también pudo haber ejercido cierta influencia, pero no lo sé con certeza.

¿Cómo *Sweat!* se benefició de ser un juego Supercharger de Starpath?
Supercharger ofrecía dos ventajas. La primera fue una mayor capacidad de memoria; la segunda era que la memoria de Supercharger era RAM en lugar de ROM. Esto permitió juegos de carga múltiple, en los que se podían cargar nuevos niveles desde un cassette a medida que avanzaba el juego.

¿Fue Sweat! un esfuerzo en equipo como Summer Games o un proyecto en solitario?
Que yo recuerde, Scott Nelson estaba trabajando en él solo, aunque podría equivocarme fácilmente al respecto. Estoy seguro de que no participé en el día a día, pero ayudé con la producción de los gráficos al menos en una ocasión.

¿Por qué crees que las vallas y el lanzamiento de peso no llegaron a integrarse en *Summer Games* cuando Starpath ya había hecho el trabajo de pasar esos deportes a videojuego para *Sweat!*?
Recuerdo que el lanzamiento de peso en *Microsoft Decathlon* era difícil de controlar, por lo que quizás eso les convenció de que el lanzamiento de peso no es muy divertido. ¡Sin embargo, esto es pura especulación!



ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: THE GAMES WINTER EDITION

CHUCK SOMMERVILLE RECUERDA EL REBOOT DE WINTER GAMES

¿Por qué fue tan indulgente la prueba de trineo en The Games Winter Edition?
Hice que Epyx encontrara a alguien que compitiera en esta modalidad en los Juegos Olímpicos y se convirtió en mi asesor. De nuestras conversaciones aprendí la importancia de tener un control muy cuidadoso de la línea que tomabas, y que la diferencia entre un buen momento y un mal momento era muy pequeña. Así que me lo tomé muy en serio en mi diseño, y es posible que lo hiciera demasiado realista.

¿Por qué el modo de dos jugadores de la secuela terminó dividiéndose entre deportes simultáneos y por turnos?
Dependía de cuáles eran los deportes y si pensamos o no que podríamos hacer un deporte mejor con uno o dos personajes en la pantalla. Había un descenso simultáneo en el esquí que tenía desplazamiento diagonal, y el programador luchó para que eso funcionara. Porque a los dos esquiadores nunca se les permitía superponerse verticalmente, pero debían permanecer en pantalla con una línea divisoria.

¿Por qué en la secuela se representaron las diferentes pruebas con varias perspectivas diferentes, en lugar de una sola, como en *Winter Games*?
Podría ser simplemente que nuestros artistas hubieran mejorado desde *Winter Games*, aunque no podían opinar sobre las perspectivas utilizadas en los deportes. Puede que nuestra tecnología mejorara, porque teníamos que comprimir todo, y tal vez nuestras técnicas para comprimir gráficos habían mejorado.



joystick estuviera un poco por delante de donde estaban los pedales, aceleraran. Pero si no estaban sincronizados, la bicicleta se ralentizaría, así que tenías que pensar en ello en lugar de machacar el joystick".

Un año después del lanzamiento de su predecesor, *Summer Games II* irrumpió en un mercado abarrotado por múltiples títulos deportivos. Aunque ya tenían en marcha otra secuela, como señala el exproductor Matt Householder. "Epyx se dio cuenta, mientras se trabajaba en *Summer Games II*, de que necesitaba comenzar con *Winter Games*", recuerda Matt, "así que buscaron un grupo externo y Action Graphics estaba disponible. Entré como productor e hice un pequeño diseño, pero solo en los últimos meses".

De los deportes elegidos para *Winter Games*, uno destacó respecto a los títulos anteriores de Epyx, en el sentido de que el esquí acrobático era un deporte no olímpico que trataba tanto de lucirse como de conseguir una medalla. "El esquí acrobático fue idea de Bob Ogden, el fundador de Action Graphics", recuerda Matt. "Esquiaba mucho y veía a otros esquiadores haciendo estas acrobacias".

Un segundo evento de *Winter Games* también mantuvo ese distanciamiento respecto a los deportes establecidos, y permitió a Action Graphics ofrecer dos desafíos de uno. "El patinaje artístico era un deporte obligatorio, lo que significa que había ciertas cosas que tenías que realizar en tu rutina", dice Matt sobre la actividad más conocida, "donde el patinaje libre era más artístico; probablemente un poco más como el esquí acrobático. Así que ese fue otro paso en la dirección de un deporte no tradicional. La salsa secreta era que usaban los mismos gráficos, ¡solo que tenían un código ligeramente diferente!".

> "El esquí acrobático fue una inspiración para lo que vino después, en muchos sentidos"
> MATT HOUSEHOLDER



» [C64] No era deporte olímpico cuando salió *Winter Games*, pero el esquí de estilo libre fue una gran incorporación.

Matt recuerda una alternativa a uno de los dos deportes de patinaje que se descartó debido a que *Winter Games* era multiplataforma. "El programador de Action Graphics Richard Ditton dijo que si hubiera hecho slalom, hubiera querido hacerlo con una perspectiva 3D", revela Matt. "Pero no creía que las máquinas fueran capaces de mover aquello correctamente, especialmente el Apple II, y *Winter Games* tenía que aparecer tanto en Apple II como en Commodore 64".

Winter Games se vendió mejor que cualquiera de las entregas de *Summer Games*. Naturalmente, Epyx continuó la serie, buscando la inspiración en la televisión. "La idea se basaba en una realidad impulsada por el mercado", dice Matt sobre *World Games*. "Había que esperar cuatro años a los siguientes Juegos Olímpicos, así que tuvimos una reunión y alguien dijo que deberíamos hacer algo como *Wide World Of Sports* de ABC, con eventos de todo el mundo".

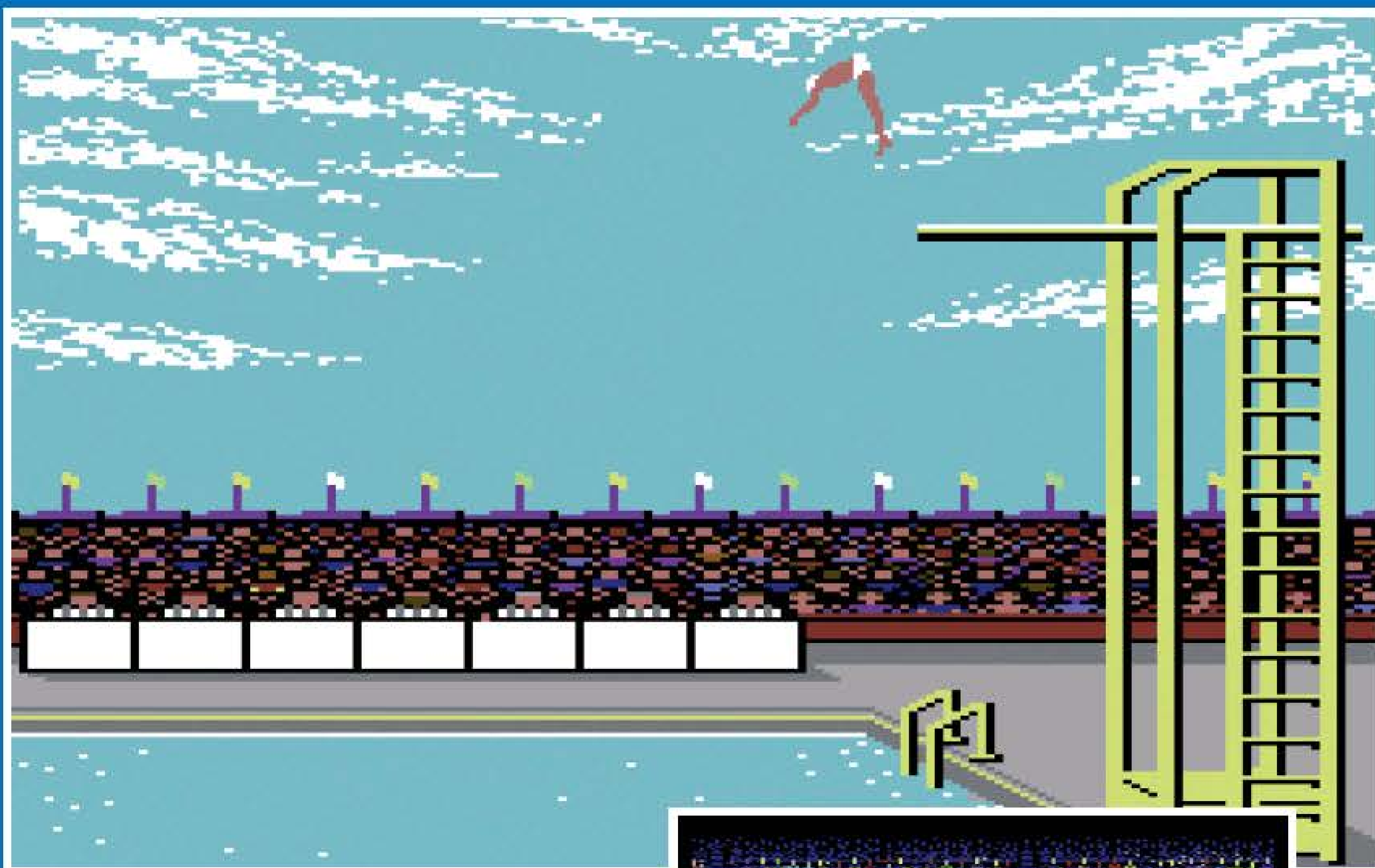
Salvo dos excepciones, los deportes que Matt eligió para *World Games* cambiaron el enfoque de la serie *Games* de los deportes olímpicos a los deportes alternativos, y Epyx respaldó su decisión. "No creo que nadie estuviera realmente preocupado por el cambio de rumbo", reconoce Matt, "y si lo estaban, simplemente

los ignoré, porque estaba bastante claro para mí que se trataba de una gran cantidad de deportes que ampliaron el rango de pruebas que podíamos producir".

Además de alejarse de los Juegos Olímpicos, *World Games* también adoptó un tono menos serio que los títulos anteriores de la serie *Games*, aunque esto no carecía de precedentes. "Creo que fue un poco del espíritu del esquí acrobático en *Winter Games*, ¡porque metimos algunos aterrizajes forzosos bastante tontos ahí! También recuerdo que fuimos a ver los Juegos de Escocia aquí en la Bahía Este, y vimos a la gente hacer el lanzamiento de tronco. Luego volvimos rápidamente e hicimos algo diferente, ¡e hicimos bailar a los concursantes después!"

El tercer aspecto de la serie *Games* que cambió con *World Games* fue su enfoque en la seguridad, que no existía en algunas de sus actividades más extremas. "El salto desde acantilado fue probablemente el deporte más peligroso", reflexiona Matt, "¡donde te zambullías en el agua y podías rebotar desde el acantilado! Lo vi en *Wide World Of Sports*, así que decidí que íbamos a hacer eso. Montar toros también. Fueron deportes un tanto caricaturescos, aunque otros tuvieron puntos de contacto culturales interesantes. Como rodar troncos".

Por alguna razón, *World Games* funcionó mucho mejor en Reino Unido que en EE.UU., pero aquellos deportes alternativos le dieron a Matt una idea para una continuación marcadamente estadounidense. "Fue más o menos una epifanía, un destello", dice Matt sobre el diseño de *California Games*. "Debía tener todas estas actividades que a nuestro público, en su mayoría hombres, le gustaba hacer. Así que escribí un documento de presentación que llamé *Rad Sports*, y todos estaban muy contentos con él, incluso los programadores, que querían trabajar en él".



» [C64] El salto desde trampolín de *Summer Games* era un desafío bastante divertido.

Uno de aquellos programadores fue Chuck Sommerville, quien guarda buenos recuerdos de *California Games*. "Fue una experiencia especial para mí", dice Chuck con una sonrisa, "porque todos vivíamos en California y podíamos recrear deportes que practicábamos en la vida real. Incluso salimos al aparcamiento para jugar al Hacky Sack solo para entender ese deporte, ¡y nos lanzábamos frisbis!"

Teniendo en cuenta que *California Games* parecía destinado a recrear deportes con cierto riesgo, la incorporación del Hacky Sack y el frisbi parecía una decisión peculiar, pero al productor Matt Householder le gustó por su autenticidad. "El disco volador era bastante inofensivo", admite Matt, "a menos que saltaras y te hicieras daño, ¡lo que podía pasar!



» [C64] El patinaje artístico en *Winter Games* funciona bien, pero es demasiado similar a la prueba de patinaje libre.





» [C64] La perspectiva en tercera persona del trineo en *Winter Games* sentó un precedente en títulos posteriores de *Games*.



» [C64] *World Games* incluía pruebas exóticas como el salto desde acantilado.



» [C64] El humor también hacía acto de presencia en *World Games*, con los lanzadores de troncos bailando.



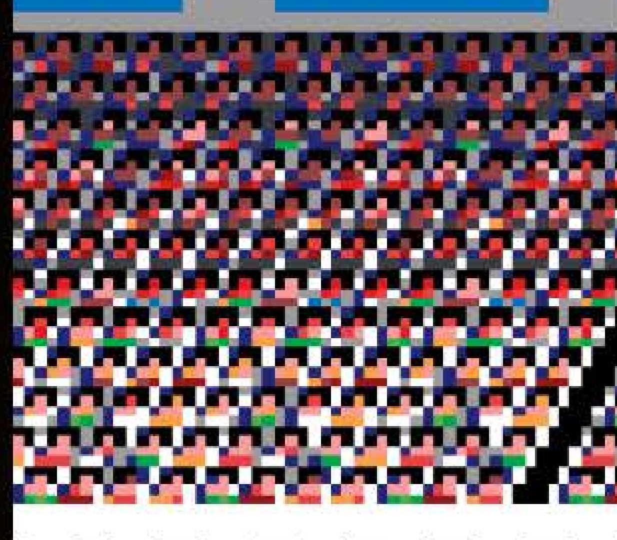
» [C64] *California Games* proponía eventos festivos, aunque la carrera de BMX tenía sus riesgos.

▶ Pero sabíamos que completaba la noción de que se trataba de juegos californianos. El frisbi era algo que la gente hacía en California, patinar era algo que hacías en San Francisco y el Hacky Sack era algo muy jipi en las universidades de California".

Dejando a un lado estos nuevos pasatiempos, *California Games* incluyó deportes alternativos como el half-pipe y el surf, que eran los respectivos pasatiempos de los programadores Chuck Sommerville y Jon Leupp. "Me resultó difícil conseguir algo que coincidiera con la sensación de hacer skate, y tal vez era demasiado realista, ¡porque era bastante difícil!", exclama Chuck. "Pero en mi opinión, el mejor deporte fue el surf, a cargo de Jon Leupp. Era surfista y de Hawai, por lo que conocía el surf muy bien, e hizo un trabajo increíble en *California Games*".

Además de asignar deportes a programadores duchos en la materia, Matt Householder se esforzó en potenciar el tono festivo fusionando exhibición y competición. "Cada modalidad en *California Games* era un individuo haciendo lo suyo frente a una audiencia", observa Matt. "¡Actuando, presumiendo! También se hizo un esfuerzo por hacer que los controles fueran naturales. Los probábamos y discutíamos sobre ellos, y la proximidad entre el departamento de arte y nuestros programadores hizo que resultaran tan intuitivos".

Decir que los esfuerzos del equipo de *California Games* dieron sus frutos sería quedarse corto; su juego fue un rotundo éxito en diferentes sistemas. Matt dejó Epyx poco después, pero tres años más tarde, una Epyx







en bancarrota lo tentó para rescatar su secuela de *California Games*. "Creo que la mitad de las modalidades ya estaban hechas. Terminamos dos o tres más y lo enviamos", suspira Matt. "Encontramos discos y ordenadores con discos dentro, y así pudimos recuperar muchas cosas. Si una prueba estaba medio hecha, la remendábamos, la poníamos en un disco y la enviábamos. La moto de agua era algo interesante, y el ala delta, que estaba destinada a ser la sucesora espiritual del surf".

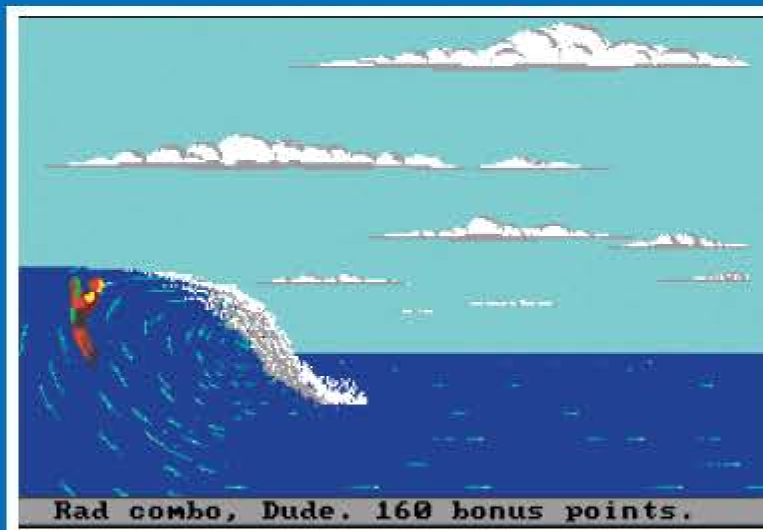
Uno de los pocos programadores que todavía estaba en Epyx después de su quiebra fue Chuck Sommerville, que no trabajó en *California Games II* pero tiene algunas teorías sobre la incorporación de algunas pruebas. "El ala delta y el bodyboard entraban en la categoría de deportes extremos, y creo que por eso Epyx los quería en la secuela", especula Chuck.

Lamentablemente, la peculiar elección de pruebas no fue lo único que desentonó en *California Games II*. El humor de la secuela parecía fuera de lugar, particularmente su representación de concursantes muertos en tumbas, algo en lo que Matt Householder coincide. "Aquello me hizo sentir raro", se encoge Matt. "Creo que fue un humor demasiado negro, ya que algunas personas que estaban trabajando en el juego sabían que el 'fin estaba cerca' para Epyx, y simplemente lo expresaron de aquella manera".

Con los puestos de trabajo en juego, Matt trabajó con lo que tenía para lanzar *California Games II*, pero a pesar de algunas buenas críticas, no se vendió lo suficientemente bien como para salvar a Epyx. "*California Games II* no fue tan malo", reflexiona Matt, "pero no fue algo que enorgulleció entregar. Quizás el auge de esta clase de juegos había llegado a su fin, o tal vez fue, simplemente, que *California Games* había sido el mejor".

Cuando se le pregunta sobre el innegable potencial de la serie de Epyx Games, Matt, como era de esperar, se centra en *California Games* y sugiere que el concepto funcionaría bien como un e-sport. "Creo que una forma natural de hacerlo sería una liga competitiva de *California Games*", reflexiona Matt. "Tendría cuotas de acceso y compras, y concursos en los que los ganadores obtendrían premios en metálico y en especie".

En cuanto a la perdurable popularidad de *Summer Games*, su principal responsable, Mike Katz, cree que ofrecía algo para todos. "Fue un juego deportivo bastante oportuno", comenta Mike, "e íbamos tras una audiencia bastante amplia. Pero lo que me encanta de *Summer Games* es que ofrece múltiples pruebas que involucran acción y estrategia". ✱



» [Amiga] El bodyboard de *California Games II* no es malo, pero carece del encanto del surf de su predecesor.



ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

THE GAMES SUMMER EDITION

CHUCK SOMMERVILLE NOS HABLA SOBRE EL REMAKE DE SUMMER GAMES

¿Por qué muchos de los eventos de *The Games Summer Edition* se basaban en mover rápidamente el joystick de un lado a otro?
Epyx había sacado el joystick 500 XJ por aquel entonces, que era uno de los mejores joysticks para el Commodore 64 que he utilizado. Era muy resistente y funcionaba perfectamente con los juegos de la serie *Games*.

Quizás el hecho de tener los 500 XJ en nuestras manos provocara que el juego tuviera tantos eventos así; simplemente porque teníamos unos joysticks estupendos.

¿Qué recuerdas del evento del velódromo?
La pista 3D supuso algo realmente vanguardista para el C 64, y la forma en que se hizo fue generando secuencias en un Amiga. La pista consistía en fotogramas individuales renderizados con un paquete 3D, que luego se descomponían en mapas de bits. A continuación, sustituimos el conjunto de caracteres sobre la marcha para conseguir ese movimiento. No fue sencillo conseguirlo.

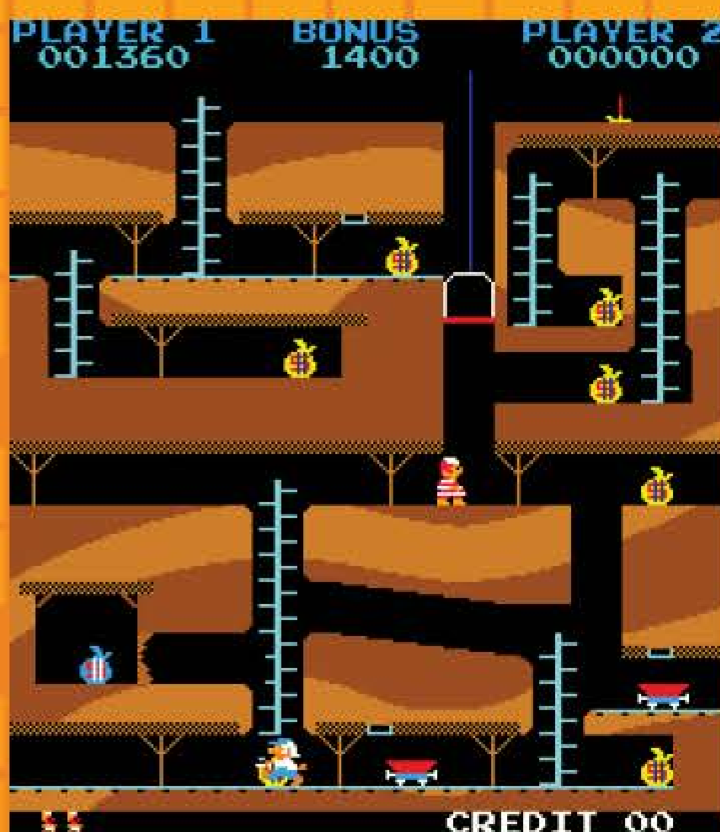
¿Qué percepción teníais en Epix sobre la saga *Games* cuando se lanzó *The Games Summer Edition*?
Había un easter egg sobre aquello. Si veías los créditos el tiempo suficiente, te daban las gracias por jugar a la serie y luego enumeraban todos los juegos. A continuación, empezaban a listar juegos de coña como *Bummer Games*, *Bummer Games II* e *Invasion Of The Games*. Los programadores se burlaron del departamento de marketing sacándose de la manga más juegos para la saga *Games*.



¿Del arcade a casa?

PIXELADA PICARESCA

BAGMAN
Valadon Automation, 1982



» [Arcade] *Bagman* no es de esos juegos que se nos vengan a la memoria a la hora de recordar a los clásicos… ¡pero era muy divertido!

Haciendo retrospectiva, quizás *Bagman* no sea uno de esos títulos que saltan a la palestra cuando nos ponemos a recordar viejos clásicos del recreativo. No se puede negar que el título de Valadon Automation era de lo más divertido, pero su propuesta era de las que rápidamente quedaban obsoletas en un sector que trataba de potenciar la espectacularidad de sus nuevas propuestas. Con todo, dejaría su huella en el corazoncito de todos los que en su día le dieron una oportunidad.

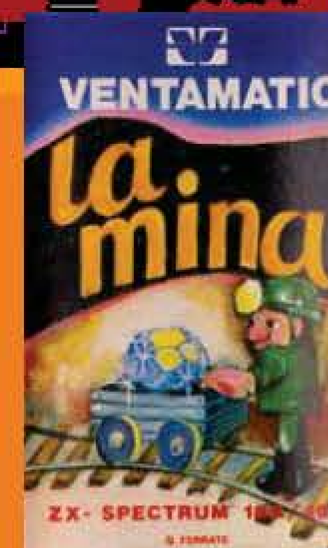
Una demostración de su validez como juego es el hecho de que una grande como Ocean Software lo versionó en su momento… ¡aunque es mejor matizar! Al fin y al cabo, nos encontrábamos en 1984, y Ocean aún distaba de convertirse en la productora número 1 del videojuego inglés. Así, optó por un camino ciertamente poco oficial para llevar el espíritu de *Bagman* a ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, encubierto bajo el nombre de *Gilligan's Gold*.

Por supuesto, en España no íbamos a ser menos, y la decanísima Ventamatic, encabezada por el gerundense Josep-Oriol Tomas, publicó un clon bastante digno: *La Mina*. De hecho, este programa de Gabriel Ferraté vio la luz un año antes que el de Ocean, y podía encajarse perfectamente en los Spectrum de 16 KB. Tanto por su carácter pionero como por el encanto de un software ejecutado con inocente artesanía, *La Mina* bien que merece su particular hueco en la historia del videojuego español, más aún que por hacer méritos en el pícaro arte de versionar arcades sin licencia.

LA MINA
Ventamatic, 1983



» [Spectrum] Este tempranero lanzamiento de Ventamatic supo evocar muy inocentemente la esencia del arcade de Valadon Automation.



EN LOS VIEJOS TIEMPOS, LO MÁXIMO EN LO QUE A VIDEOJUEGOS SE REFIERE SE ENCONTRABA EN LOS SALONES RECREATIVOS. TANTO POR LA TECNOLOGÍA COMO POR EL FACTOR LÚDICO QUE DESTILABAN, LAS MÁQUINAS ARCADE ERAN EL SUEÑO DEL AFICIONADO, Y LO MÁS CERCANO A TENER UNA EN CASA ERA EL PODER DISPONER DE LA PERTINENTE CONVERSIÓN AL ORDENADOR DE TURNO…

TEXTO DE JOSÉ MANUEL FERNÁNDEZ "SPIDEY".

No fuimos pocos los que descubrimos el ocio electrónico con las máquinas recreativas. Probablemente, aquel primer encuentro habría tenido lugar en una cafetería o un bar, lugares donde el mágico mueble arcade se solía arrinconar en una esquina, a menudo al fondo del local. Los tímidos soniquetes y las vibrantes imágenes de la pantalla eran un reclamo fundamental para los más jóvenes, los cuales caían irremediablemente prendados y, en consecuencia, desesperados por tener en el bolsillo una rotunda moneda de 25 pesetas.

Bastaba con aquella primera partida para vislumbrar las bondades de tan impactante experiencia, producto del buen hacer de los nombres que salían al lado del copyright y del año de creación de la recreativa. Sega, Capcom, Konami, Taito… Todos esos nombres empezaban a convertirse en familiares para los que se aficionaban a responder el parpadeante mensaje de 'insert coin'; quizás incluso más que los propios juegos, que, por juventud y por broma comunitaria, recibían nombres como "el calzoncillos" (*Ghosts'n Goblins*), "las moscas" (*Galaxian*) o "el comecocos" (*Pac-Man*).

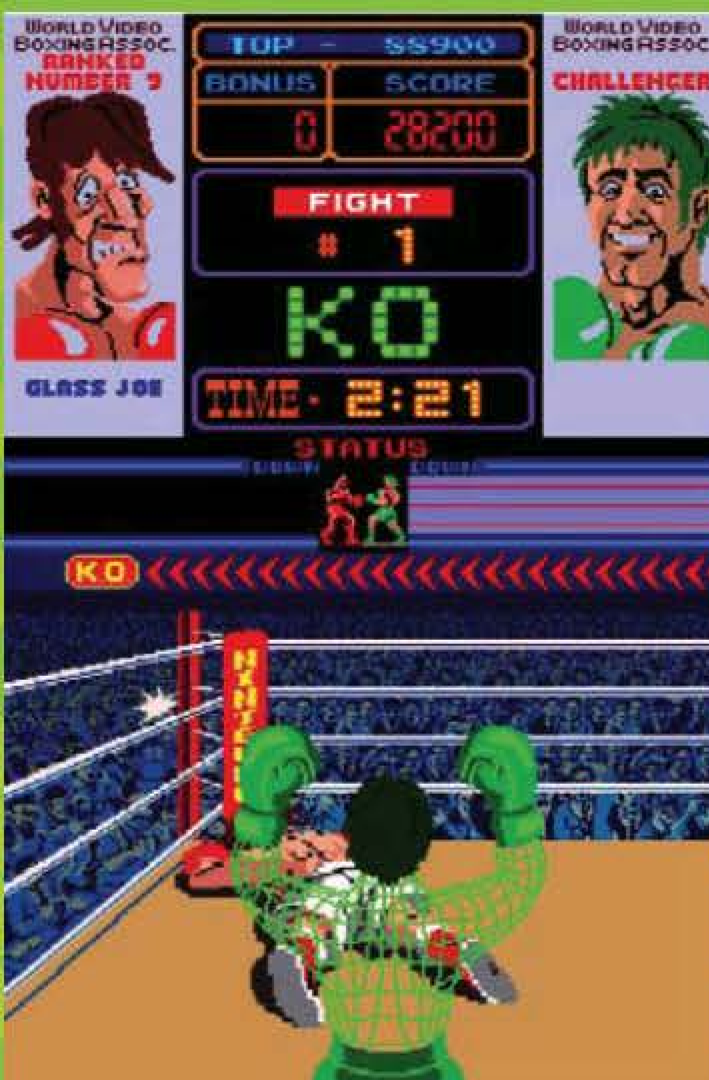
Por supuesto, disfrutar de los maravillosos juegazos de las recreativas se reducía a poco más que el disfrute otorgado por una sola moneda. Excepcionalmente, la cosa podía llegar a lo sumo a cuatro partidas (benditos veinte duros). Luego, claro está, tocaba la vuelta a casa, el dejar atrás el torrente de diversión y cúspide audiovisual que suponía el aferrarse al joystick de lo más alto en lo que a videojuegos se refiere. Es por ello que la llegada de los ordenadores domésticos a los hogares españoles supusieron sin duda alguna todo un aliciente para seguir la estela trazada por las máquinas arcade en nuestra propia casa.

Claro está que un Spectrum, un Amstrad CPC, un MSX o un Commodore 64 distaban mucho de poder ofrecer la potencia audiovisual de una placa recreativa. Pero aun así, los usuarios pudieron disfrutar de algunas conversiones verdaderamente dignas, con el total beneplácito de los productores originales. Para ello, debía existir un ingrediente fundamental que por aquellos entonces abundaba, que generaban los cerebros de la chavalería de entonces con la inconsciente idea de compensar la desmesurada distancia tecnológica. Evidentemente, estamos hablando de la imaginación, más que capaz de hacer que el brusco scroll de la carretera del *OutRun* de Spectrum corriera en paralelo al fantástico scalling de la placa original de Sega. O que, aún con las monocromáticas maneras del *Green Beret* de Jonathan Smith, permitieran imaginar tal cual a los coloreados soldados rusos de la recreativa.

A este respecto, destaca sobremanera el trabajo de la británica Ocean, las siempre decentes apuestas de los también ingleses Elite Systems o, por qué no decirlo, los intentos a este respecto de U.S. Gold. Pero obtener la licencia de una recreativa para poder adaptarla en las computadoras domésticas de 8 bit de la época costaba su buen dinero, algo que parecía atisbarse lejos de las posibilidades de las desarrolladoras españolas. Por no decir de la habitual picaresca patria, que tuvo su importante peso a la hora de echarle morro y coger a pelo las ideas de los entorno arcade e introducirlas en sus catálogos con la sutileza de una locomotora vieja. Y no fueron pocos los ejemplos descarados que, aparte, consiguieron pasar a la historia del software español haciendo también méritos en el mejor de los sentidos… ¿Recordamos algunos ejemplos? *

PUNCH-OUT!

Nintendo, 1983



» [Arcade] Nintendo supo dar con una fórmula magistral a la hora de retratar el boxeo en su tremendo *Punch-Out!*

El boxeo no es precisamente un deporte que haya tenido mucha representación en los recreativos. El arte del uno contra uno siempre se ha disfrazado con los coloridos ropajes de las artes marciales, en contraposición de la seriedad y violencia descarnada del ring pugilístico. No obstante, sí que podemos hablar de grandes juegos a la usanza de *The Final Round* (Konami, 1988), *Final Blow* (Taito, 1988) o los *Heavyweight Champ* de Sega. De hecho, en la iteración de 1987 de este último título, podemos encontrar claras referencias hacia el que probablemente es el arcade de boxeo más famoso de todos los tiempos: *Punch-Out!*

Enfrentarse a púgiles como Bald Bull, Pizza Pasta o a Glass Joe era todo un acontecimiento, en un arcade tan revolucionario (por la inmersiva perspectiva utilizada) como llamativo, gracias al formidable look de dibujo animado que poseían sus detallados gráficos. No es de extrañar que, a pesar de su veteranía, *Punch-Out!* sea posiblemente el juego de boxeo más popular de todos los tiempos… Algo a lo que ayudaría al posterior port para FC/NES.

El arcade de Nintendo ejerció una clara influencia en los desarrolladores occidentales de cara a recoger sus premisas tecno-lúdicas para realizar juegos de boxeo. Criminal fue el caso de *Frank Bruno's Boxing*, de Elite, donde el ejercicio de clonación fue descaradísimo. Tampoco fue sutil el andaluz Álvaro Mateos, si bien supo otorgarle su propio estilo a un *Rocky* que hizo las delicias de los usuarios de Spectrum, MSX y Amstrad CPC. Además, *Rocky* puede presumir de ser el primer videojuego en lucir una carátula realizada por el añorado Alfonso Azpiri.

ROCKY

Dinamic, 1985



» [Spectrum] La fórmula de la recreativa de Nintendo fue copiada hasta la saciedad. Dinamic no lo hizo del todo mal con *Rocky*.

BANK PANIC
Sega, 1984



» [Arcade] No cabe duda que la loca idea de Sega a la hora de retratar el viejo oeste americano fue de lo más peculiar. Y divertida.

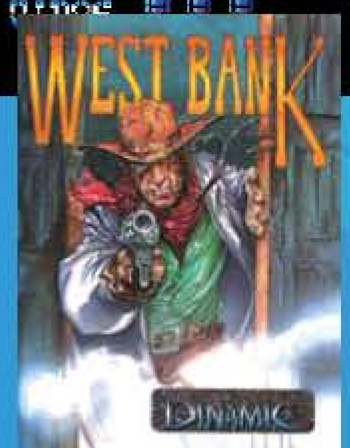
WEST BANK
Dinamic, 1985

El talentoso Álvaro Mateos Herrera no nos abandona, ya que también suyo fue *West Bank*, uno de los lanzamientos más exitosos de los primeros años de Dinamic. Lanzado en un principio para Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, se nos ponía en el papel de un pistolero que tenía como misión defender un banco a lo largo de su jornada, vigilando las diferentes puertas en las que, además de clientes, podían entrar los temidos maleantes.

Dicha mecánica mimetizaba sin remilgos la propuesta por Sega en *Bank Panic*, un original arcade recreativo de 1984. Y es que no podemos decir nada de *West Bank* que no estuviera antes en *Bank Panic*, ejecutándose todo de la misma manera. Hasta el estilo gráfico, sobre todo en las coloridas versiones de C64 y CPC, se parecía sobremanera a lo plasmado por Sega en su juego. Pero claro, estábamos ante un programa muy, pero que muy bien realizado, al punto de que ni siquiera Gremlin Graphics se achicó a la hora de publicar este *West Bank* tal cual en el Reino Unido.

Cabe mencionar que *Bank Panic* tuvo un par de conversiones 100% oficiales, una de ellas publicada en un sistema que, ojo al dato, también contó con su particular versión de *West Bank*: el MSX. Dinamic, a través de Animagic, lo portó al estándar japonés cuatro años después del lanzamiento original, mientras que la propia Sega, en 1985, convirtió de manera muy fiel su recreativa al MSX, utilizando para ello lo ya realizado para la versión de su consola SG-1000, de hardware prácticamente idéntico al de los MSX de primera generación. Sega también produjo un port para Master System, bastante fiel.





» [MSX] Dinamic no tuvo reparos en mimetizar sin remilgos la mecánica de *Bank Panic*. Ningún atisbo de disimulo.

GUN SMOKE
Capcom, 1985



» [Arcade] El western de Capcom copaba las miradas de todo aquel que se pasara por delante de su pantalla. Todo un espectáculo.

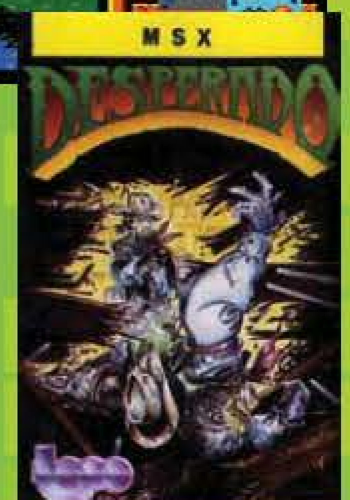
DESPERADO
Topo Soft, 1987

A Capcom no le fue nada mal cuando se metió de lleno en los shoot'em up. Y cuando se trataba de los de corte vertical, optó por el rumbo opuesto al del resto de productoras japonesas, alejándose de los matamarcianos espaciales para situar la acción en un escenario mucho más terrenal. Ahí teníamos por un lado el *Commando* de Tokuro Fujiwara, representando todo lo que podíamos esperar de un shmup de corte bélico. Y por otro, el fantástico y demencial *Gun.Smoke*, desde el cual Yoshiki Okamoto nos ofrecía su visión del western.

Tan espectacular como difícil, *Gun.Smoke* enamoró a todos los parroquianos de los salones recreativos. Por ello no fue de extrañar que acabara convertido en el objetivo de la picaresca española, con una Topo Soft que, en su segunda remesa de lanzamientos, no dudó en poner a la venta un *Desperado* que saqueaba salvajemente todo lo presentado en la máquina de Capcom.

Y aunque *Desperado* era estupendo en lo que a gráficos se refiere, lo cierto y verdad es que como juego no era tan bueno… Lo cual no fue obstáculo para que se convirtiera en un éxito de ventas, todo hay que decirlo. El problema es que U.S. Gold, que por aquellos entonces publicaba una conversión tras otra de las recreativas de Capcom, se percató del asunto y, teniendo *Gun.Smoke* en el punto de mira, amenazó con llevar el asunto a los tribunales. Al final, todo se solventó con U.S. Gold publicando el *Desperado* de Topo bajo su sello Go! y, ojo al dato, con el nombre de *Gun. Smoke*. El círculo se completaba.





» [CPC] Gráficamente resultaba ser todo un espectáculo esta obra de Topo. Desgraciadamente, perdía todo el ritmo del arcade de Capcom.

ASTEROIDS
Atari, 1979



» [Arcade] El revolucionario *Asteroids* siguió influenciando a juegos modernos, como el *Super Stardust* de Housemarque.

Diseñado por Lyle Rains y Ed Logg, *Asteroids* es uno de los videojuegos más populares de todos los tiempos. Inspirado por el pionero *Spacewar!*, *Asteroids* plasmaba, con sus llamativos gráficos vectoriales, un peligroso escenario espacial, con nuestra pequeña nave acosada por infinidad de asteroides. Para sobrevivir e ir avanzando, debíamos disparar e ir destruyendo los distintos meteoritos, con especial cuidado a los fragmentos en los que se iban dividiendo por el impacto de nuestros proyectiles.

La propia Atari puso en circulación una secuela bastante digna: *Blasteroids*. Por su parte, Image Works se hizo cargo de la conversión de esta continuación a los ordenadores domésticos del momento, llegando en 1989 a ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Commodore 64, Atari ST y Amiga. Pero antes, algunas de estas mismas computadoras recibieron una continuación muy poco oficial que, siendo justos, tenía más de homenaje que de copia descarnada.

En concreto fue la españolísima Made in Spain, quien, a través de su sello Zigurat, publicó *Afteroids*, programado por Carlos Granados. Aquí saldríamos del espacio exterior para enfrentarnos a los meteoritos en bases espaciales, por lo que había que tener muy en cuenta el escenario cerrado y los distintos obstáculos que harían rebotar la nave. Para retratar la grandeza del nuevo decorado, nuestra nave siempre se mantenía en el centro de la pantalla, mientras que todo el fondo se movía con un eficaz scroll. Al final, *Afteroids* tenía personalidad de sobra como para ser considerado un juego único, aunque el homenaje hacia el mito de Atari era evidente.

AFTEROIDS
Zigurat, 1988





» [Spectrum] Bajo el sello Zigurat se publicaron no pocos "clones" arcadianos, como *Humphrey* o *Kong's Revenge*.

PAC-MAN
Namco, 1980



» [Arcade] ¿Qué se puede decir de *Pac-Man* que no se haya dicho ya? Su concepto se copió hasta la saciedad.

Poco podemos añadir sobre *Pac-Man*. La estela de su mágico planteamiento jugable sigue brillando hoy día con el mismo fulgor de antaño. El "Comecocos" original, por supuesto, fue versionado de forma oficial a multitud de plataformas; pero también recibió innumerables ports sin licencia que, con mejor o peor fortuna, se limitaron a plagiar el concepto del Profesor Toru Iwatani.

Algunos desarrolladores decidieron ir más allá del plagio, como fue el caso de Rafa Gómez y su *Mad Mix Game*. En un principio, la esencia de *Pac-Man* estaba ahí, pero en Topo Soft fueron añadiendo ingredientes de cosecha propia que terminaron por darle un empaque que sorprendió a propios y extraños. La idea, según Gómez, era superar la monotonía del arcade original. Así, *Mad Mix Game* lucía fases muy distintas unas de las otras, transformaciones y poderes para el protagonista, enemigos de distinta índole y con habilidades especiales…

Para Topo Soft supuso uno de sus mayores éxitos, y llegó a saltar a tierras británicas… aunque para ello sufrió algunos cambios. Lo rebautizaron como *The Pepsi Challenge*, tras un acuerdo publicitario con la marca de refrescos que incluía el logo de Pepsi en el marcador. Para evitar líos con Namco, Mad, el protagonista, pasaba a tener patas y a pisar las bolas en lugar de comérselas (pasaba a llamarse Pepsiman), y se eliminó el primer nivel, cuya estructura era idéntica a la del laberinto de *Pac-Man*. Para terminar, que no se nos olvide que, para la secuela *Mad Mix 2* (1990), Topo Soft puso el papel de calcar sobre *Pac-Mania* (Namco, 1987).

MAD MIX GAME
Topo, 1988





» [Amstrad CPC] A la hora de inspirarse en el clásico "Comecocos" de Namco, Topo Soft lo hizo con mucho arte y salero.

TEHKAN WORLD CUP
Tehkan, 1985



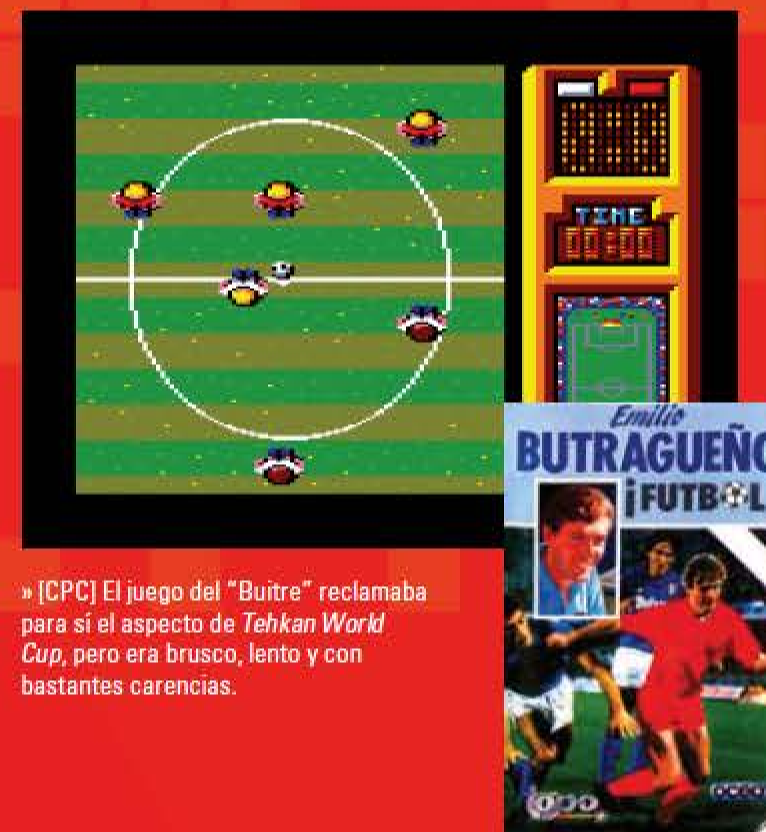
» [Arcade] No se había visto un fútbol tan espectacular y frenético como este pedazo de arcade en las pantallas de los recreativos.

Videojuegos de fútbol ha habido siempre, pero quizás el primero en golpear con fuerza en el corazón de los aficionados fue el portentoso *Tehkan World Cup*. Los padres de *Star Force* firmaron un arcade de fútbol redondo, implementando una perspectiva cenital que rompía con todo lo visto. La rapidez de la acción, lo fluido de los movimientos del balón, las posibilidades a la hora de pasar y rematar… Todo estaba al servicio de la diversión, y, encima, era bonito y con un gran apartado sonoro.

No llegó oficialmente a los ordenadores de 8 bits, aunque se adaptó a NES con el nombre de *Tecmo World Cup Soccer* (Tehkan era el antiguo nombre de Tecmo). Los usuarios de Spectrum, Amstrad, C64 y MSX tuvieron que esperar a que Topo Soft, fijándose en el tremendo éxito del *Fernando Martín Basket Master* de Dinamic, se decidiera a fichar a una figura del deporte. Y el elegido fue Emilio Butragueño, la joven y carismática estrella del Real Madrid.

Animagic firmaría el desarrollo, tomando como referencia *Tehkan World Cup*. De hecho, y salvando las distancias técnicas con la recreativa, las pantallas de *Emilio Butragueño Fútbol* delataban una inspiración más que obvia: perspectiva, los indicadores de los jugadores, el estilo visual... Pero el título de Topo Soft tenía muchos más defectos que virtudes. No había campeonato (solo un partido único contra la CPU sin niveles de dificultad), la rápida acción del arcade se reducía un 200%, los jugadores no podían encarar en diagonal… Todo esto no impidió que el juego fuera un monumental éxito, que llenaría las arcas de Topo Soft y su casa madre, ERBE.

EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL
Topo, 1988



» [CPC] El juego del "Buitre" reclamaba para sí el aspecto de *Tehkan World Cup*, pero era brusco, lento y con bastantes carencias.

BLACK TIGER
Capcom, 1987



» [Arcade] Capcom lo bordó de nuevo con esta maravillosa recreativa, repleta de saltos, combates y enemigos formidables.

Black Tiger obtuvo un éxito arrollador en los recreativos. Era muy fácil enamorarse del concepto planteado por, otra vez, Yoshiki Okamoto, con esa mezcla de acción medieval y un salvaje plataformeo que promovía el desarrollo vertical.

En lo que respecta a los ordenadores de 8 bits, se trataba de uno de esos juegos que los usuarios querían tener sí o sí. Y acabaría siendo uno de los diez títulos sobre los que se cimentaba un más que jugoso acuerdo entre US Gold y Capcom. El problema es que ni Softworx (responsables de la versión C64) ni Tiertex (Spectrum y CPC) hicieron un trabajo digno de mención. Ni siquiera en las máquinas de 16 bits se pudo ver algo decente, ya que, aún luciendo un apartado gráfico similar al arcade original, el brusco scroll y la ausencia de suavidad en los movimientos lo convertían en un *Black Tiger* tan poco recomendable como las iteraciones para 8 bits.

Los españoles de Anjana Software (también conocida como Arcadia Software, autores de clásicos como *El Poder Oscuro*), jugaron con fuego ante el temible binomio Capcom/US Gold, sirviéndose del estilo de *Black Tiger* para crear *Satan*. El resultado fue tan bueno que se convirtió en uno de los grandes éxitos de Dinamic en el último tramo de la década de los 80, derrochando una calidad años luz del pobre *Black Tiger* de US Gold. Además, *Satan* añadía una apasionante segunda carga en la que manejábamos un poderoso mago que debía acabar de una vez por todas con el demonio, cambiando aquí de medio a medio el estilo de su metodología jugable.

SATAN
Dinamic, 1989



» [ST] Pese a su brusco scroll, Dinamic produjo un magnífico clon de *Black Tiger*. La segunda carga sí que era ciertamente original.

TROJAN

Capcom, 1986



» [Arcade] ¡Capcom por doquier! La calidad y popularidad de sus recreativas inspiraron no pocos "homenajes" no oficiales.

METROPOLIS

Topo Soft, 1989

No nos vamos a bajar del tándem formado por Capcom y Topo Soft, si bien en esta ocasión el factor plagio no era tan evidente. De hecho, *Metropolis* se toma bastantes licencias (nunca mejor dicho) con respecto al *Trojan* de Capcom, siendo en definitiva un videojuego bastante diferente que, por otra parte, toma de forma evidente los elementos más representativos de la mentada recreativa.

Lo curioso es que *Trojan* sí que estuvo a punto de recibir para Spectrum (y que se sepa también para Commodore 64) una conversión licenciada por parte de Durell Software. Y a manos de Clive Townsend, el auto r del clásico de culto *Saboteur* (y que este mismo año ha puesto a la venta *Saboteur SiO* para consolas y Steam). De hecho, tenía su *Trojan* más que avanzado cuando Durell finalmente decidió no publicarlo. Buceando por la red de redes se puede observar que nos quedamos sin lo que sin duda iba a ser un buen juego.

En lo que respecta a *Metropolis*, a la vista salta el gran parecido de lo que podría ser una conversión de *Trojan* a los viejos micro-ordenadores de 8 bits. Ambientación aparte, la utilización del héroe de una espada y un escudo (algo esto último que no se solía ver en los videojuegos) clavaban tanto la estética como las mecánicas de ataque y defensa. Pero el ritmo del juego, la distribución del mapeado y los diferentes objetivos terminaban distanciando el factor lúdico de la placa arcade. Y, desgraciadamente, para peor.



» [C64] *Metropolis* se distanciaba de la linealidad de *Trojan*, pero su aspecto visual (y otros detalles) era extremadamente similar.

PHOENIX

Amstar, 1980



» [Arcade] En pleno bombazo de los matamarcianos, *Phoenix* sorprendió a los jugones de la época con uno de los primeros bosses.

MEGA PHOENIX

Dinamic, 1991

Phoenix es una de las placas más icónicas de los primeros compases de la edad dorada de los recreativos. Junto con clásicos como *Galaxian* o *Moon Cresta*, el éxito de la compañía Amstar siempre será recordado por introducir por vez primera el concepto del "final boss". Un hito que se le suele achacar a los americanos (Amstar Electronics estaba ubicada en Arizona); pero la realidad es que *Phoenix* se desarrolló en Japón, siendo un pequeño productor nipón el que vendió los derechos a Amstar.

Pongamos los ojos ahora en Dinamic, una década después del lanzamiento de *Phoenix*. Por entonces, la empresa española tenía como foco principal de sus esfuerzos a los ordenadores de 16 bits, si bien Spectrum, Amstrad CPC, MSX y C64 seguían estando entre sus prioridades. Tras poner en el mercado lanzamientos tan ambiciosos como *Narco Police*, el nuevo catálogo de la compañía mostraba las flaquezas de lo que era el final de la conocida como edad de oro del software español, con producciones más sencillas como *Hammer Boy* o este *Mega Phoenix*. Ambos serían las últimas producciones de Dinamic para los ordenadores de 8 bits.

En el caso de *Mega Phoenix* nos encontrábamos un buen videojuego. Aunque lo cierto es que no lo tenían difícil, ya que se seguía al dedillo la fórmula jugable del venerable *Phoenix*. Con un buen lustre gráfico de nuevo cuño, un nuevo "jefazo" (además de una recreación del clásico navío del original) y power-ups. Por lo demás, *Mega Phoenix* ofrecía las mismas sensaciones que la placa de Amstar, con excelentes resultados en la versión que recibiría el Commodore Amiga. Muy cercana, por cierto, a la máquina arcade con la que Dinamic intentó entrar en el sector de los recreativos.



» [Amiga] No había licencia de por medio, pero *Mega Phoenix* supo evolucionar el concepto del *Phoenix* original con contundencia.

> “Quería que Nintendo tuviera un millón de archivos”
> **Charles Martinet**

» Charles estaba de muy buen humor. Hemos usado { } para indicar las distintas voces que puso durante la entrevista.



CHARLES MARTINET

Charles Martinet es conocido por ser la voz de Mario en más de 150 juegos. Ya era una actor de doblaje conocido antes de que Nintendo lo reclutase. Nos cuenta desde Italia cómo se grabaron todas esas voces

TEXTO DE ANDREW FISHER

"Hola a todos mis fans de **Retro Gamer**, ¡it's-a-me, Mario! ¡Whoohoo! Mamma mia, number one. ¡Nos vemos en mis juegos!". Charles se presenta a lo Mario con entusiasmo y con una energía que no le abandona. "Ha sido una aventura maravillosa tras otra", dice al hablar de todos los juegos de Mario a los que ha puesto voz. "Siempre he intentado crear personajes interesantes, que transmitan cariño, diversión, alegría y con un toque humor, siempre algo ligero y desenfadado, nunca riéndose de nadie. La comedia no debe hacer daño, debe transmitir solo felicidad".



¿Cómo te convertiste en actor de doblaje?
Estudiaba Ciencias Políticas en la Universidad de Berkeley y tenía al mejor profesor del mundo. En el último curso no pude entrar en una clase y pensé: "vale, haré lo que cualquiera haría, LO DEJO. Me iré y lo dejaré cuando pudiera entrar en su clase" y un amigo me dijo "¿por qué pruebas las clases de actuación a las que voy?'' . Y le dije "Ni hablar, soy demasiado tímido" y me respondió "Venga, que verás cómo te gusta, no tienes que hacer nada si no quieres. Ven y comemos en la cafetería de estudiantes, hay chefs con una estrella Michelín". Pregunté "¿comida?" y ya, me convenció con la comida. Me lo pasé bien escuchando lo que hacían y me dijeron: "venga, apréndete un monólogo".

Estaba temblando como una hoja, pero logré terminarlo no sé cómo y todos aplaudieron con educación como se hace en clase de actuación, y [mi amigo] Lester dijo: "Me gustaría saber por qué eras el único que no estaba nada nervioso", ¿cómooooo?

Es decir, me convertí en actor porque fracasé. Me fui creciendo y me presenté a una audición para *El Sueño de Una Noche de Verano.* Estaba convencido de que el papel de Oberón era mío, así que estudié y estudié para conseguirlo. Hice una audición perfecta y llamé a Lester. Me dijo: "Charles, no vendas la piel del oso antes de haberlo cazado, esto es la Universidad y nunca sabes qué va a suceder", y no conseguí nada, ni Oberón ni nada. Me convertí en actor por ese fracaso. Fue lo que despertó en mí la vocación de convertirme en actor y han sido 40 años fantásticos, divertidos y maravillosos, llenos de alegría y felicidad, interpretando y aprendiendo el arte, el oficio de actuar.

¿Dónde te formaste?
Fui al Drama Studio de Londres, en Inglaterra, patrocinado por Sir John Gielgud y fundado y dirigido por Peter Layton. Fue de verdad maravilloso, en 1979-1980. Volví a los Estados Unidos, durante 10 años me dediqué al teatro y entonces sentí que necesitaba un descanso de los escenarios. Sonó el teléfono y era alguien que dijo: "¿quieres hacer una audición para un vídeo corporativo?". Así que fui e hice la prueba y descubrí que ganaba más dinero en un día de ese trabajo que en una semana de teatro. Pensé: "¡Soy un actor de vídeos corporativos!". También llegó la radio. Estaba haciendo un anuncio de televisión y, al terminar la sesión, el director me dijo: "¿Haces tú la voz en *off?*". Así que lo leí, tardé 10 segundos y, no recuerdo bien pero fue algo como "Orchard Suply, el objeto que necesita al precio que necesita" y gané otros 250 dólares, que es lo mismo que me pagaban por estar nueve horas de pie [en el anuncio de TV] y dije "¡soy un actor de doblaje! {Mario} ¡Yupi!".

Y ¿cómo te convertiste en Mario?
Estaba haciendo lo que hacían los actores de hace 30 años, estar sentado en la playa y esperar a que sonara el busca, y viene un amigo y me dice: "Oye, tienes que presentarte a una audición para esta feria porque me voy a encargar de parte del espectáculo y podrías estar en él". "Espera, ¿quieres que me cuele en una audición? Nunca haría algo así, soy

UN "POCO" DE HISTORIA

JUEGOS

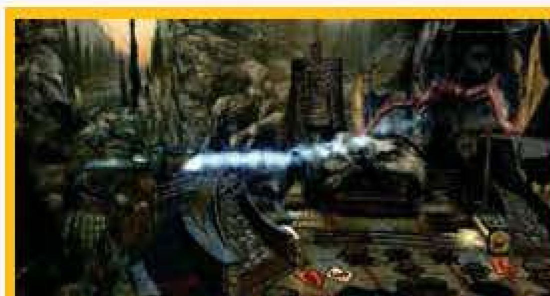
- **POLICE QUEST: OPEN SEASON** [1993] WINDOWS, MS-DOS, MACINTOSH - BILLY BOB, CONSERJE
- **SUPER PUNCH-OUT!!** [1994] SNES – PRESENTADOR, ÁRBITRO, BOXEADORES
- **MARIO'S GAME GALLERY** [1995] MS-DOS – MARIO
- **MARIO TEACHES TYPING** [1995] MS-DOS, WINDOWS (VERSIÓN CD-ROM) – MARIO
- **SOLAR ECLIPSE AKA TITAN WARS** [1995] SATURN – SPINNER
- **SPACE QUEST 6** [1995] MS-DOS - RAYTRACE, PITOOIE
- **SUPER MARIO 64** [1996] N64 – MARIO, RISA DE BOWSER, BOOS
- **MARIO PARTY** [1998] N64 – MARIO
- **THE CLUEFINDERS MATH ADVENTURES** [1998] WINDOWS, MACINTOSH – EL GUÍA
- **CARMEN SANDIEGO'S GREAT CHASE THROUGH TIME** [1999] WINDOWS, MACINTOSH – WILLIAM SHAKESPEARE, LUDWIG VAN BEETHOVEN
- **SLAVE ZERO** [1999] WINDOWS – OLD ONE, SANGONAR
- **SPAWN** [1999] GAME BOY COLOR – CLOWN, THE CURSE
- **STAR WARS: X-WING ALLIANCE** [1999] WINDOWS – ALMIRANTE HOLTZ, PILOTO REBELDE
- **RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN** [1999] PLAYSTATION – MASTER SUZUKI
- **MARIO TENNIS** [2000] N64 – MARIO, LUIGI, WARIO, WALUIGI, BABY MARIO
- **SKIES OF ARCADIA** [2000] DREAMCAST – VIGORO (INGLÉS)
- **FOREVER KINGDOM** [2001] PS2 – DARSUL (DOBLAJE INGLÉS)
- **WARIO LAND 4** [2001] GAME BOY ADVANCE – WARIO
- **LUIGI'S MANSION** [2001] GAMECUBE – LUIGI, MARIO, BOOS, GRANDIOSO BOO
- **CEL DAMAGE** [2001] – PREGONERO, FLEMING, BRIAN LA MENTE, FLEMING'S FRIEND
- **MAD DASH RACING** [2001] XBOX – SPANX, ASH
- **SHADOW OF MEMORIES** [2001] PS2, XBOX, WINDOWS – HOMÚNCULUS
- **JET SET RADIO FUTURE** [2002] XBOX – GOUJI ROKKAKU
- **SHINOBI** [2002] PS2 – VOCES ADICIONALES (DOBLAJE INGLÉS)
- **WARIO WARE, INC: MEGA MICROGAMES!** [2003] GAME BOY ADVANCE – WARIO (NO ACREDITADO)
- **GLADIUS** [2003] GAMECUBE, PS2, XBOX – VOCES ADICIONALES
- **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY** [2003] GAMECUBE, PS2. XBOX – HOMBRES DEL ESTE
- **SUPER MARIO BALL** [2004] GAME BOY ADVANCE – MARIO, BOOS
- **ESDLA: LA TERCERA EDAD** [2004] – EAODEN, GIMLI
- **VIRTUA QUEST** [2005] GAMECUBE, PS2 – LOCUTOR, SNAKE EYES, LAU CHAN, SHUN DI (DOBLAJE INGLÉS)
- **SUPER PAPER MARIO** [2007] WII - MARIO, LUIGI
- **MARIO PARTY DS** [2007] DS – MARIO, LUIGI, WARIO, WALUIGI
- **KANE & LYNCH: DEAD MEN** [2007] WINDOWS, PS3, XBOX 360 – EL HERMANO MAYOR, VAULTBREAKER
- **HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL** [2008] PS3, PSP, XBOX 360 – VOCES ADICIONALES
- **WARIO LAND: SHAKE IT!** [2008] WII - WARIO
- **RATCHET & CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO** [2009] PS3 – ORVUS
- **RESONANCE OF FATE** [2010] PS3, XBOX 360 – CARDENAL LAGERFELD (DOBLAJE INGLÉS)
- **THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM** [2011] WINDOWS, PS3, XBOX 360 – PAARTHURNAX
- **RUNNER2** [2013] VARIUS – NARRADOR
- **MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE** [2017] SWITCH – MARIO, LUIGI
- **LUIGI'S MANSION 3** [2019] SWITCH – LUIGI, MARIO
- **HIGH SCORE** [2020] NETFLIX – NARRADOR
- **SUPER MARIO 3D ALL-STARS** [2020] SWITCH - MARIO



» [GBA] La Sala de los Jeroglíficos funciona como un inteligente tutorial en *Wario Land 4*.


» Charles obtuvo un Récord Guinness por dar voz a Mario en 100 juegos.


» [PC] Charles también puso la voz al dragón Paarthurnax en *The Elder Scrolls: Skyrim*.


» [PC] La voz de Paarthurnax regresó en la mesa de Skyrim del *Zen Pinball* de Bethesda.

un actor profesional... ¿Dónde dices que tengo que ir?" Dejé la playa y me fui a la audición. Según entraba por la puerta se estaba yendo el productor y el cámara detrás con la maleta y le dije: "Hola, ¿puedo hacer la prueba para esta parte?". Dijo que sí con la cabeza y luego "OK, montamos la cámara otra vez y lo hacemos. Eres un fontanero italiano de Brooklyn que te llamas Mario, es para una empresa llamada Nintendo, es un personaje de videojuego. Vamos a crear un sistema de animación en tiempo real para que hables como el personaje y el público verá al personaje. Tú tendrás una cámara oculta y un micrófono oculto. Lo vamos a llamar MIRT, de Mario In Real Time. Así que invéntate una voz, imagina un videojuego, piensa en lo que quieras, me da igual, tú solo habla sin parar hasta que no sepas qué decir".

Yo estaba pensando, literalmente, "vale, videojuego {Pac-Man} Wakka wakka wakka. ¿Cómo te imaginas un videojuego? ¿Un fontanero italiano de Brooklyn? {con voz ronca} '¡Eh, quítate de en medio, estoy trabajando!". No me gustaba porque estar nueve horas así cada día sería algo muy poco apropiado y negativo ¿y si había niños? Años atrás había interpretado a Gremio en *La Fierecilla Domada* y pensé "haré de Gremio. {Acento italiano}, que era un agradable italiano. Lo haré más joven y hablaré de comida". Entonces escuché "¡ACCIÓN!" y dije {Mario} "Hola, Soy Mario, hagamos juntos un pastel de pizza. Tráete la salsa y yo traeré unos espaguetti. Y luego te persigo con la pizza y si te alcanzo con la pizza tienes que comértela". No dijo nada de cortar, así que yo seguí {Mario} "y ahora vamos a hacer lasaña y te voy a perseguir con la lasaña y tú me vas a perseguir" y seguía sin decir que parase, así que seguí hablando de todos los tipos de pasta que conocía y luego empecé a inventarme otras pastas y por fin escuché un "Vale, cortamos, se nos ha acabado la cinta de vídeo. Gracias, te llamaremos". Estaba convencido de que no volvería a saber nada de ellos. Me volví a la playa, vi el atardecer, me fui a cenar con mi amigo. Llamó por teléfono a Nintendo, "he encontrado a nuestro Mario, lo tenemos'.

Eso fue hace 30 años, se suponía que el show



» Mario y Charles en el backstage de la GamesCon de 2017.

“No puedo imaginarme una carrera más plena que esta”
Charles Martinet

era solo para ese evento. Nos lo pasamos tan bien que acabamos haciendo dos, luego cuatro y más y más. Cuando iba a salir Nintendo 64 hice Mario In Real Time y participé en los anuncios de prensa. Hacía todo tipo de eventos con Mario y un día sonó el teléfono: "El señor Miyamoto quiere que interprete a Mario en un juego". Creo que dije "¡yuju!". Era en 1996, para *Mario 64*. Hace de eso 25 años, me parece increíble.

¿Cómo preparas una sesión de grabación?
Es una buena pregunta. Los personajes están siempre ahí. Es decir, en mis sueños soy Mario, volando sobre los lagos o sobre el océano, a la luz de la luna, un poco galáctico. A veces sueño en 2D. Si me despierto por la mañana y tengo un mal día me siento como {gruñido de Wario}. Estas voces viven en mi junto a {entona la melodía inicial de *Super Mario Bros*} {Mario} "¡Vamos!". Así que no hay demasiada preparación [para Nintendo].

Eso sí, hice aquel maravilloso documental para Netflix llamado *High Score* y se trataba de entender el punto de partida, hacia dónde se dirigía y cómo llegar al punto final. Ser natural, intentarlo, intentarlo, intentarlo... y, cuando llegue el momento de grabar, tirar todo eso a la basura para vivir el momento. Tienes que pensarlo o sentirlo, y con eso ya es suficiente. Pero en los videojuegos y los dibujos la exigencia es mayor. Siempre tienes que ser creíble, que te conviertas en ese personaje y te olvides de todas las lecciones, de todos los comentarios, de seguir el ritmo y dar bien los pasos, solo tienes que vivir el momento. {Habla muy despacio} Para que cuando interpretas a un personaje y te conviertes en él, {habla normal} al principio piensas que tiene los ojos saltones y una mandíbula gigantesca {Wario} o una mandíbula gigantesca y ojos grandes {normal} tomas una decisión y luego ya es como si estuvieras en el arenero con una pala y un cubo haciendo un castillo.

Claro está, como actor, siempre estoy bebiendo agua, hidratándome, asegurándome de que mis cuerdas vocales están hidratadas y pueden darme todo el rango [de voces] que quiero.

¿Cómo fue ser el narrador de *High Score?*
Fue muy divertido y aprendí mucho sobre videojuegos. Conocí a Nolan Bushnell, que es un tipo brillante, y a algunas de las personas que los crearon y cómo se articulaba todo. Aprendí mucho trabajando en *High Score,* y me hubiera gustado hacer más. Estoy listo para la siguiente serie de documentales.

¿Es distinto trabajar con un guion de videojuegos que con cualquier otro trabajo como actor de doblaje?
¡De hecho, tenemos también guiones! En algo como Paarthurnax {dragón} "¿Que te trae a La Garganta del Mundo?". En realidad tienes que aprender a hablar dragón; los escritores crearon un lenguaje para dragones. Estudias tu guion todo lo que puedes y luego, en mi caso, se trata de improvisar. Primero empiezo a pensar en la improvisación cuando interpreto la versión tal como está escrita y a continuación empiezo a pensar en qué más puedo hacer. Anoto todo en el guion, lo que quiero probar que sea diferente, para no olvidarme y, cuando empiezo a improvisar, parto de lo que hay en la página y empiezo a interpretar y juguetear. Quería que Nintendo tuviera millones de archivos de sonido, ¡y creo que ya los tienen! Soy de ese tipo de actores que hace tres versiones, una de ellas tal como piden, y esa será la toma. Empiezo con esas tres y luego hago otras diecinueve hasta que el director dice "Vale, paramos ya, lo tenemos", y yo respondo: "¿Puedo probar una cosa más?".

¿Qué diálogo necesitó más tomas?
En *Mario Strikers* hubo que tomar varias porque tenía muchos "Yahh! Whurr!". Y también recuerdo *Super Mario 3D World*, con los gatos, {Mario gato} Miau. Al principio pensé que iba a ser como {miau bajito}, un poco más algo {maúlla más alto} y {MIAU}, tal cual. Siempre se realiza esa exploración, es así de divertido. Muy divertido.

En una jornada normal de grabación ¿cuántas horas pasas en el estudio?
Depende… porque he grabado dos semanas… no, una semana antes de que saliera un juego, y también he tenido sesiones de grabación tres años antes de que saliera un juego. Y he grabado una hora y he grabado 20 horas. Depende del juego y de lo que haya después. Me encanta *Super Mario Odyssey,* fue muy divertido. {Croa} los personajes cambian y ▶

IT'S-A-ME, CHARLES
Cinco juegos con la voz del Señor Martinet



SUPER MARIO 64
Nintendo 64, 1996
■ Un clásico ahora remasterizado en HD, *Super Mario 64* destaca por la transición a las plataformas 3D y por la fantástica vocalización de Charles. La cara de la pantalla inicial imitaba a Mario In Real Time gracias a Silicon Graphics y ver a Mario dormirse si no te movías es mejor que dar golpecitos con el pie, ¿no, fans de Sonic?



MARIO TENNIS
Nintendo 64, 2000
■ En los comienzos de la franquicia de deportes, aquel primer *Mario Tennis* mantenía el espectáculo de los desafíos de Rings (en la imagen) y Bowser Court (con power-ups para molestar a tu furioso rival). También tenía un buen tenis y llevó al mundo de los videojuegos a la leyenda púrpura de piernas largas némesis de Luigi: Waluigi.



WARIO WARE, INC: MINIGAME MANIA
Game Boy Advance, 2003
■ Si nunca has jugado un juego de *Wario Ware* deberías hacerlo para disfrutar de un montón de juegos alucinantes. La mayoría son un homenaje a su herencia Nintendo, como el Stomp! de la imagen en el que Wario aplasta Goombas. El original sigue siendo jugable, ráfagas de acción para una portátil.



SUPER MARIO GALAXY
Wii, 2007
■ Las piruetas en las que Mario desafía a la gravedad (en la imagen, en la visión remasterizada en HD para Switch) son una forma genial de empezar la serie. Igual que hizo en su día *Sunshine*, el control y los objetivos cambian para mantener la frescura, y es magnífico volar para enfrentarse a los jefes.



BIT.TRIP PRESENTS… RUNNER2: FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN
Varios, 2013
■ La secuela de *Bit.Trip Runner* tiene cameos de personajes de videojuegos y agradables plataformas de acción y ritmo. Los desafíos retro y las rutas alternativas animan a rejugarlo. La narración de Charles es brillante.

se transforman, ya sabes. Desde que vi a Cappy supe que este juego iba a ser mágico. Al principio no lo entendía, ¿que lo lanzabas y se convertía en otro? Y luego ves al dinosaurio y dices "ya comprendo, esto va a ser divertido". [Se ríe] Por eso cuando entro en el estudio estoy en modo juego, porque amo al personaje. Sea lo que sea: un águila, un dragón...

El personaje que es malvado nunca piensa que lo es. Él ve el mundo de otra forma, así que tienes que ver a través de sus ojos en ese momento y que fluya. Un día entré en el estudio y allí estaba ese maravilloso personaje, Wario. {Wario} Have a rotten day! [hace una pedorreta]. Así es, queremos que hagas esa voz. Un día llegué y había que hacer a Luigi, otro eran Mario y Luigi hablando, {Luigi} do do dot do do do do dayo {Mario} Oh, pues do doot do dot Italia. Y un día estaba con *{Mario} Tennis* y de repente {Waluigi} Uaaaaahh, ahí estaba Waluigi.

Ha sido un regalo maravilloso tras otro y, por supuesto, {voces de niño pequeño} ¡Baby Luigi y Baby Mario, Vamos! Un regalo lleno de diversión y alegría tras otro.


» [Switch] El adorable Bee Mario frente a un jefe de *Super Mario Galaxy*.

VIEJOS TIEMPOS

"El acuerdo se cerraba con un apretón de manos y un ¡oki-doki!" explica Charles. "Estás en una sesión y alguien dice, '¿Puedes hacer un acento ruso?'. {Acento ruso} Por supuesto. 'Bien, ¿puedes volver el martes?'. Había muchas formas de que te eligieran".

"Antes de poner voz a Mario creo que trabajé en, por lo menos, 100 videojuegos. Algunos tenían mucho diálogo y otros nada. El primero fue uno en el que eras comandante de tanques. Tenía que morir de cien maneras diferentes, los chips de memoria eran pequeños, tenían como un byte, así que empezabas {¡Ehhh!} Demasiado largo {¡Eh!} Mejor. {¡Uhhh!} Largo, algo más corto. {¡Uh!} Mejor, mejor. ¡Ahh, mi hombro! {¡Ah!} ¡Mi pierna! {¡Ooh!} Mi pelvis {¡Oof!}".

"Hoy día, si te presentas a una audición para algo casi siempre tienes que firmar un 'non-disclosure agreement', [acuerdo de confidencialidad]. Puedes perder tu carrera si no lo respetas. 'Tengo una audición para esta empresa, ¡es genial!' y bum, no vuelves a trabajar. Hay que ser consciente de que la cámara y el micrófono están siempre encendidos, Hay que tener mucho cuidado".


» Charles actuó en la serie de TV *Midnight Caller* y en la película de Clint Eastwood *La Lista Negra*.

¿Ves mucho material de los personajes, o imágenes, antes de ponerles voz?
¡Buena pregunta! A veces muchísimo y a veces nada. Lo mejor es que después de todos estos años trabajando con la gente de Nintendo confiamos tanto los unos en los otros que no importa de quién haya partido la idea. Se trata de probar y juguetear y la estructura surge después. ¿Y si intento esto? Luego contamos todo lo que probamos a los productores y los directores, que a su vez nos dan su opinión, y lo hacemos más de esta manera o de esta otra y es un divertido baile de descubrimientos. Nunca sabes cómo va a terminar exactamente. Me gusta tomar decisiones con antelación y después ir jugando, bailando con el estudio. Lo importante es no perder el hilo. Todos los personajes atraviesan un arco de transición, hay unas bases, unas características esenciales y por eso tomo esas decisiones desde el principio. Cuando estoy en el estudio se convierten en la base y puedo jugar con esas normas. Lo importante es la idea de jugar, por cierto.

¿Cuál es la sesión de grabación que te ha dejado un recuerdo más imborrable?
Me gustan todas ellas por diferentes razones, pero desde que empecé a interpretar a Mario... Hay dos que fueron realmente increíbles. *Mario Teaches Typing* tenía muchos diálogos. Cuando estaba en la feria podía jugar con alegría, hacer un poco de esto, un poco de lo otro, se trataba de jugar y divertirse... pero en *Mario Teaches Typing*, cuando trataba con niños que aprendían algo leía el guion y veía cosas negativas como "vaya, eso no estaba demasiado bien" o "aquí has fallado". y les dije: "¿Qué tal si mi personaje nunca dice no, o nunca es negativo, en lugar de "aquí has fallado" dice "buen intento" o "prueba otra vez, sé que puedes hacerlo mejor' {Mario} "¡Oh, eso ha estado muy bien, vamos a intentarlo otra vez!" o "No ha salido demasiado bien, pero seguro que ahora lo haces mejor, ¡vamos!"

Al crear esa dinámica de energía positiva y de influencia positiva, el personajes para mí es siempre una cuestión de amor, de respeto, de alegría. Incluso



» [N64] Charles ha estado en *Mario Kart* desde N64.


» [Switch] Es divertido surfear sobre un Koopa en *Super Mario 64*.

si se trata de miedo, terror, aventura, de todo eso, siempre tiene que tener esa energía, ese espíritu de pura felicidad y puro amor. Es algo que aprendí cuando aquello de "El señor Miyamoto quiere que interprete a Mario en un juego" y se trataba de *Mario 64*. Llevaba ya cinco años con aquel gran invento y tenía claro en mi cabeza lo que quería aportar al juego. Éramos como unos expedicionarios intrépidos, {Mario} whoa whoa whoa. ¿Qué sucede si te caes? Algo como {Mario cayéndose} Waaaaaah! Era tan lúdico, una exploración divertida.

Cada juego ha sido diferente. *Galaxy*. {Mario} ¡Sí! Pura diversión, alegría y la emoción de volar. Y luego *Odyssey, que era* un curioso homenaje al pasado, el presente y el futuro, era maravilloso. Y *Sunshine*. Son mis juegos favoritos; con diferencia, *Super Mario 64* por ser la primera vez con el personaje, y *Galaxy*. *Mario Kart* también. *Sunshine*, en el que afianzamos la forma de que el personaje explorase con esa alegría. Son los dos juegos con los que comenzó y *Odyssey* es una especie de continuación. Lo nuevo, lo mágico, la diversión.

¿Has cambiado las cosas mucho desde que comenzaste?
Ha sido un gran avance, desde algo muy pequeño a lo más grande. Nintendo ha conseguido una gran obra, Mario se ha mantenido en lo alto tantos años porque los elementos siempre se perciben como nuevos y siempre son los mismos.

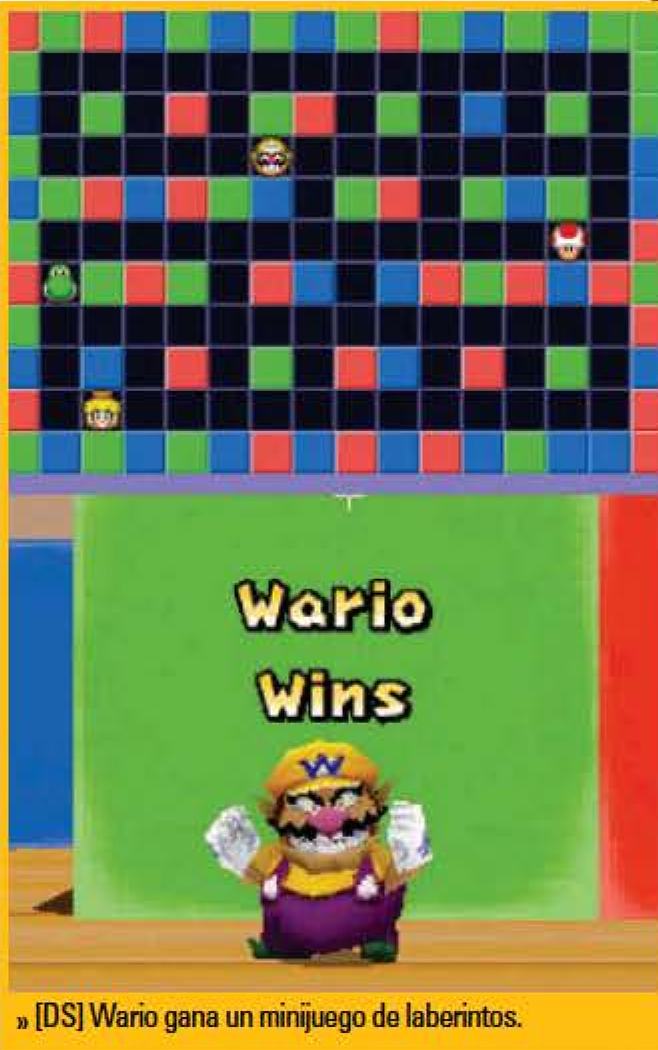
Ya sabes, todo nuevo y todo igual, la música siempre es divertida, los rasgos del personaje se mantienen siempre, el amor, la alegría, la felicidad, la diversión, {Mario} Wheehee! Owowowow! Todo eso está, pero también una nueva habilidad, una nueva aventura, Cappy en el mundo, el Gato, cosas que


» [GBA] Derrotar a Floro Piraña en el denostado pero entretenido *Super Mario Ball*.

> ## El jugador es lo primero y los demás intentamos divertirnos
> Charles Martinet



» Charles juega con Mario a *ARMS* en Switch en la Oz Comic Con 2017.



» [DS] Wario gana un minijuego de laberintos.

sorprenden siempre al jugador. Esa es la clave, que el jugador es lo más importante y los demás intentamos divertirnos mientras construimos esa diversión.

¿Cuáles son tus personajes favoritos?
Oh, sí. Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Baby Mario y Baby Luigi. [Se ríe] Esos del universo conocido.

¿A qué personaje te gustaría dar voz?
Yo soy feliz, ¿sabes? Me han dado muchísimos regalos. Claro está que quiero interpretar TODOS los papeles, todo el tiempo. Pero no me puedo imaginar una carrera más plena, satisfactoria y divertida que la que estoy desarrollando .

¿Has participado en muchas convenciones y ferias, ¿cuáles han sido tus favoritas y por qué han sido especiales?
¡Ay, Dios! Me encantó el lanzamiento de *Odyssey* en Londres. Fue tan bonito, estaba muy contento con tanta gente jugándolo. También fue en Londres el lanzamiento de *Mario Maker*, cuando estuve en una habitación con unos cuantos profesionales compitiendo unos contra otros, fue increíble.

Hicieron algunos niveles que eran tan difíciles que tenías tres oportunidades para superar el primer obstáculo. Vale, alguien logró superarlo y entonces, por ósmosis, el siguiente jugador sabía cómo superarlo, pero no el siguiente. Y luego siguió. Y el tipo que había creado ese nivel lo superó y fue como {gritos de ánimo} ¡Síííí! Mi versión de un nivel es más cómo hacerlo de manera que no puedas morir. No hay agujeros, puedes {muelle} boing, boing {Mario} beedeebeedeebee, Pongo monedas en todas partes y todo el mundo gana, como la vida misma [se ríe].



» [DOS] *Mario's Game Gallery*, una colección de juegos de mesa.


» [Switch] Luigi lanza "la mirada de la muerte" cuando te adelanta en *Mario Kart 8 Deluxe*.

¿Hay alguna organización a la que hayas podido ayudar con tu trabajo?
Me encantan todas las causas benéficas que apoya Nintendo, como la fundación Make-A-Wish, son gente maravillosa. Siempre contribuyo encantado con todo lo que aporte justicia e igualdad al mundo.

Ha sido magnífico hablar contigo, Charles.
{Mario} ¡Muchas gracias, hasta la próxima!

EL LECTOR PREGUNTA

Los lectores de la RG Inglesa interrogaron a Charles.

DRS: Si Nintendo decidiese crear un juego de *Mario* para un público más adulto ¿Estarías cómodo diciendo palabrotas por boca de Mario?

Oh, quedaría muy raro. ¿Sabes? Para mí se trata de la pureza, de la alegría. Intento mostrarme igual en Facebook, en Twitter, en Instagram, que transmita algo amable a todo el mundo siempre. En eso radica la fuerza del personaje y de los juegos, que los niños disfruten de un juego hecho con tanto amor.

RichL: ¿Ha patentado Nintendo las voces de los personajes para que no las puedas usar siempre que quieras?

A lo largo de los años hemos creado una relación de satisfacción y confianza, así que saben que nunca apoyaría otro producto o me dedicaría a decir palabrotas o algo por el estilo porque el es un personaje que me encanta y aprecio mucho la relación con Nintendo.

RetroBob: ¿Juegas a los juegos en los que participas y disfrutas también con otro tipo de juegos?

Me encantan los *Mario*. Normalmente no suelo jugar a otros juegos a menos que entre en un sitio y vea {Pac-Man} wakka, wakka, wakka, y entonces sí que tengo que echar una partida, ¿no? Juego lo suficiente para saber que la princesa está en otro castillo [se ríe] pero nunca rescataré a la princesa, aunque sí veo a otras personas hacerlo. Sin trampas, no puedo ganar [se ríe].

TheAlex: ¿Sueles improvisar? Y, si es así, ¿qué improvisaciones tuyas han llegado a estar en el juego?

Sí hay cientos de improvisaciones que están en los juegos. Hay tanta creatividad en esa habitación que surgen, ya sea por mi parte o del otro lado de la ventana, simplemente, estamos jugando. Pero sin duda han incluido cosas como {roncando} spaghetti, ravioli, mamma mia. Cosas así está en los juegos.

LA EVOLUCIÓN DE PYJAMARAMA

Después de tener éxito con Automania, Chris Hinsley innovó con sus secuelas, Pyjamarama y Everyone's a Wally, antes de entregar su popular serie a David Perry. Chris y David recuerdan las aventuras arcade de Wally Week

TEXTO DE RORY MILNE

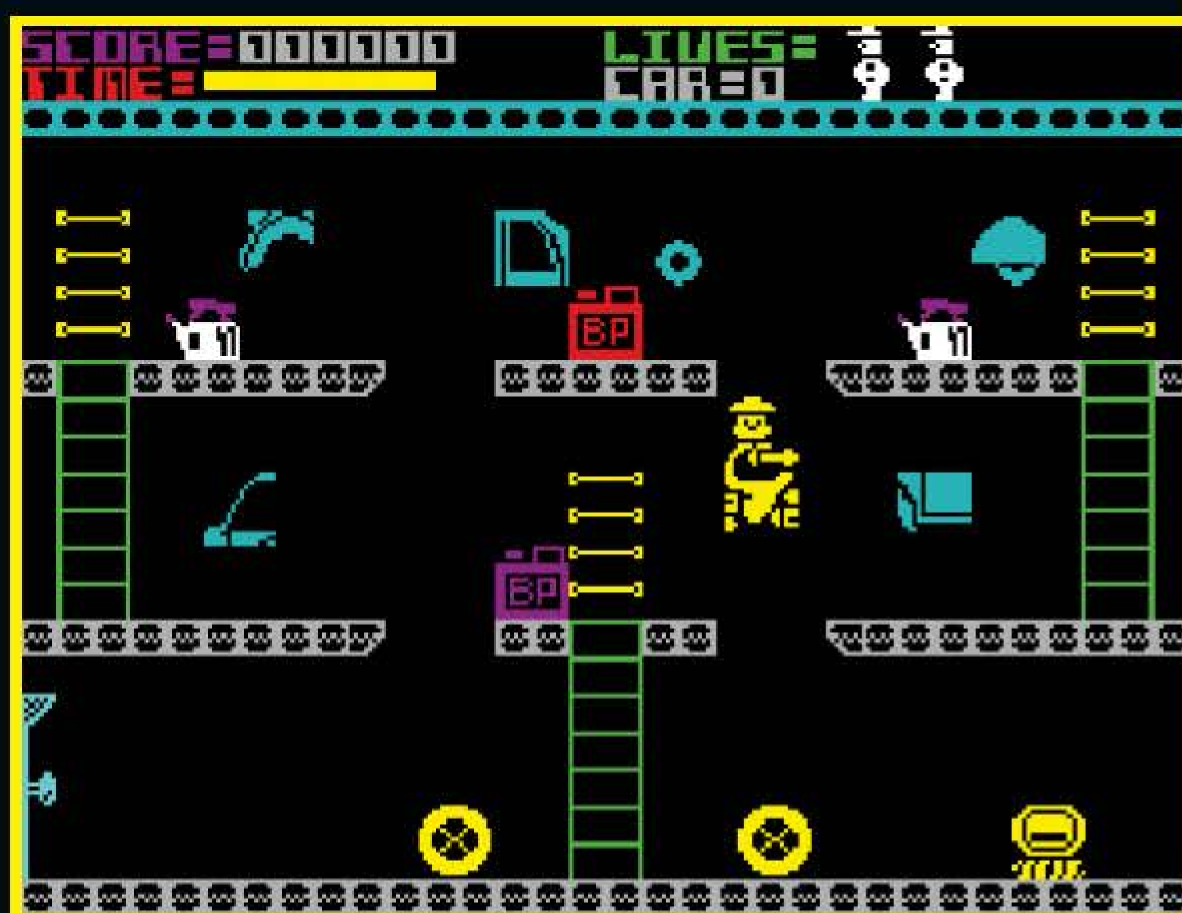

» Chris Hinsley está actualmente programando un sistema operativo.


» David Perry cree que un nuevo juego de Wally funcionaría muy bien en los sistemas modernos.

Hubo una especie de carrera armamentista entre los juegos de plataformas a principios de los años 80, donde cada uno tendría más niveles y ofrecería un desafío mayor que el anterior. Pero al unirse a Mikro-Gen, Chris Hinsley no se dio cuenta de esto y, aunque su debut para la firma era un juego de plataformas, fue un asunto indulgente, con dos pantallas y un objetivo más parecido al de *Jetpac* que al de *Manic Miner*. "De hecho, no había prestado mucha atención a lo que estaba sucediendo en el resto del mercado", admite Chris, "así que no veía a *Jetpac* como una inspiración. Tuve la idea de que *Automania* fuera un simple juego de 'evitar los obstáculos' y 'recolectar cosas', con un almacén al que entrabas para recolectar piezas de automóviles. Construías tu automóvil en una plataforma hasta completarlo, luego se alejaba y construías otro."

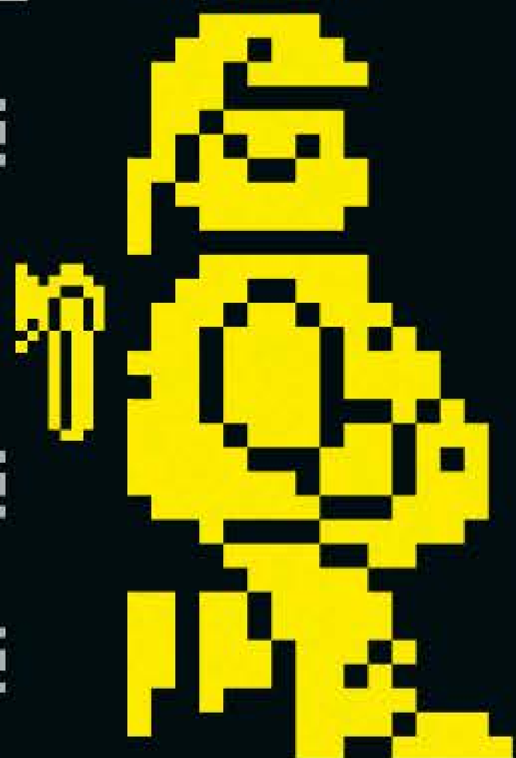
Al igual que con el enfoque del juego, Chris ignoró las tendencias en lo que respecta a las imágenes de *Automania*, ya que hizo que su héroe Wally fuera mucho más grande que otros protagonistas de plataformas. "¡Wally en realidad estaba un poco gordo!", bromea Chris antes de discutir seriamente los grandes mapas de bits de su juego. "Había descubierto cómo hacer sprites de 32x32 píxeles, así que lo usé en *Automania*. Decidí que los objetos, como neumáticos que rebotaban, se basarían en eso, y luego para hacer que Wally fuera proporcional a ellos, dupliqué su tamaño a dos sprites. Realmente no consideré que pudiera caber menos en la pantalla, porque el almacén tenía espacio para tres estantes con piezas y la pantalla principal donde construías los autos solo necesitaba una plataforma".

Las imágenes coloridas y de gran tamaño de *Automania* lo hicieron brillar, y sus plataformas y niveles limitados lo distinguieron de la competencia, aunque Mikro-Gen lo subtituló descaradamente como *Manic Mechanic*. "¡Creo que estábamos rascando del éxito de *Manic Miner*!", ríe Chris. "Todos en la industria solían hacerlo. Pero conocía personalmente a la mayoría de las personas con las que estaba investigando; había intercambiado casetes con ellos en ZX Micro Fairs y cosas así. Era ridículo lo amateur que era la industria. Fue solo después de juegos como *Manic Miner* y *Automania* cuando las cosas realmente se impulsaron hacia adelante. Fue entonces cuando la industria comenzó a ponerse seria".



» [ZX Spectrum] A diferencia de *Manic Miner*, *Automania* no requiere saltos pixel-perfect entre plataformas.

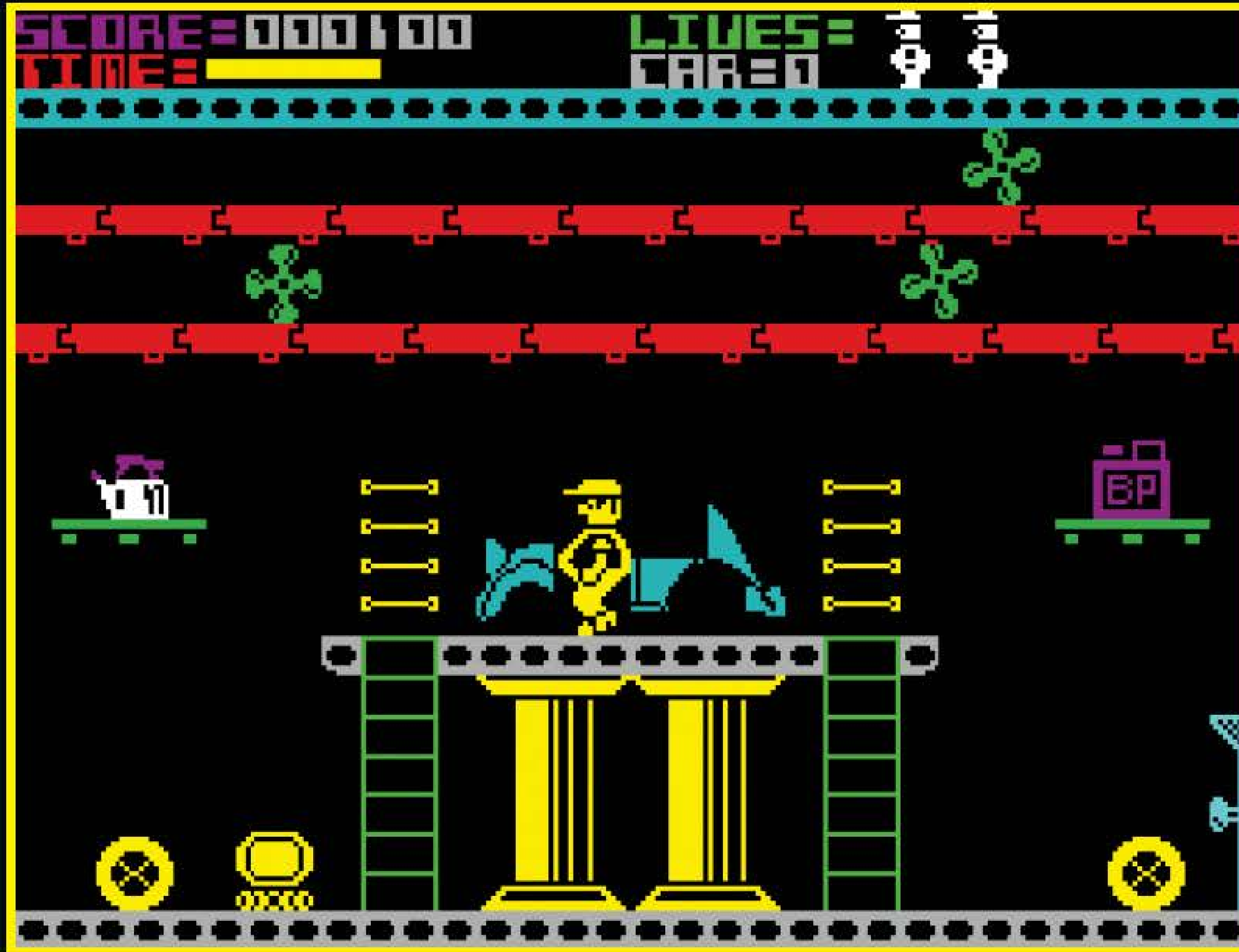
La respuesta de Chris para que esta industria se volviera más profesional fue un proyecto para abordar un fallo del género de aventuras arcade, más específicamente su falta de elementos de juegos de aventuras. "*Pyjamarama* fue la primera verdadera aventura arcade", dice Chris sobre la secuela de *Automania*, "en el sentido de que tenías que usar objetos para resolver acertijos en ciertos lugares. Pero también era un arcade. Hasta *Pyjamarama* nadie había hecho eso.





"Tuve la idea de que podía hacer los objetos más grandes que Wally, ¡y que podía explicar que estaba en un sueño!"

CHRIS HINSLEY



» [ZX Spectrum] La construcción de vehículos en *Automania* recuerda a *Jetpac*, pero el juego de Ultimate no fue su inspiración.

Había arcades de recolectar y disparar, pero básicamente todo lo que hacías era correr y recolectar artículos para obtener puntos y bonus de salud. No resolvías problemas".

El diseño de *Pyjamarama* le dio a Chris un problema que resolver en términos del tamaño y la escala de sus características ambientales, lo cual es irónico, dado que el juego se basa en la resolución de problemas. "Wally era de cierto tamaño, por lo que las mesas, las sillas y demás eran más pequeñas", razona Chris. "¡Pero parecían totalmente una mierda! Simplemente no había suficientes detalles, así que tuve la idea de que podía hacer los objetos más grandes que Wally, ¡y podía explicar que estaba en un sueño! Iba a hacer que Wally se viera igual que en *Automania*, pero lo cambié en ese momento para que tuviera gorro de dormir y pijama".

Prescindir de la realidad le permitió a Chris la libertad de darle al juego un diseño impresionantemente no lineal, que incluía ascensores que salían directamente de un sueño. "¡Podía hacer cualquier cosa y salirme con la mía!" sonríe Chris. "Por lo tanto, el ascensor no tenía que conectarse lógicamente a los niveles, aunque una vez que averiguaba cómo funcionaba, podía ahorrarle minutos en desplazarse por el lugar. Todo lo que tenías que hacer era saltar y hacer clic en las luces, y eso cambiaba a qué habitación salías".

Comprender los ascensores de *Pyjamarama* fue sencillo en comparación con resolver sus puzles, lo que requería llevar el objeto u objetos correctos al lugar correcto. "Había puzles en los que era necesario tener una combinación de dos elementos, y había otros en los que solo se requería un objeto", explica Chris. "El cohete en el sótano te lleva a la Luna y, tan pronto como llegas, ¡puedes jugar a *Space Invaders*! Pero si no has cogido el joystick no puedes luchar

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: MISIÓN IMPROBABLE

LOS OBJETIVOS INVEROSÍMILES QUE AFRONTA WALLY WEEK

AUTOMANIA



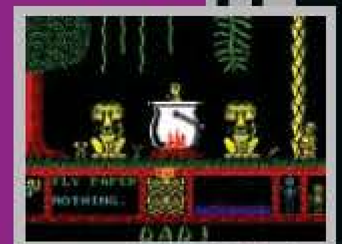
Dado que Wally Week es mecánico, su tarea de construir coches en *Automania* es razonable, pero su lugar de trabajo es todo lo contrario. Por alguna razón, hay ruedas que quieren matarlo y latas de gasolina mortales al tacto. Incluso las caídas de escaleras provocan la muerte instantánea.

EVERYONE'S A WALLY



El director del banco de *Everyone's a Wally* es muy confiado. Tanto, que deja las letras de la contraseña de su caja fuerte tiradas por la ciudad. Ahí es donde se guardan los salarios de Wally y su pandilla, y para conseguirlos tienen que armar la contraseña en la pared del banco y que todos la vean.

THREE WEEKS IN PARADISE



A todo el mundo le gusta pasar unas vacaciones bajo el sol, pero en *Three Weeks in Paradise*, Wally ha reservado un pasaje al pueblo de una tribu y han secuestrado a su esposa e hijo. La improbable misión de rescate de Wally incluye todo, desde provocar rayos hasta curar leones.



» [ZX Spectrum] ¡Tienes que encontrar y gastar un centavo para desbloquear el baño en *Pyjamarama*!

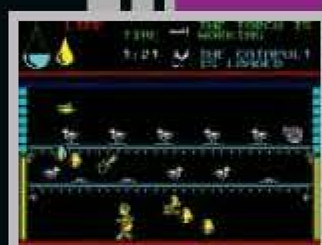
ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: PUZLES DESCONCERTANTES

DESDE MISIONES LUNARES HASTA POZOS DE LOS DESEOS



PYJAMARAMA

Wally está teniendo una pesadilla en *Pyjamarama*, ¡y la llave de su despertador está en la Luna! Conseguirla depende de resolver numerosos puzles, que lo llevarán a llenar de combustible su nave espacial y cargar su pistola láser, entre otros.



HERBERT'S DUMMY RUN

Al igual que *Pyjamarama*, ofrece puzles para resolver que te ayudarán a superar desafíos más grandes. Algunas de las tareas incluyen iluminar una habitación oscura donde disparas a patos por premios y cargar un cañón para que puedas hacer un agujero en la pared.



THREE WEEKS IN PARADISE

Esta nueva aventura está repleta de puzles crípticos, por lo que la prueba y error está a la orden del día. Afilar un hacha implica la improbable combinación de un sacacorchos, un coco, un cocodrilo y un coche con ruedas cuadradas. Incluso iremos a las profundidades de un pozo de los deseos.

contra ellos, y necesitas la pistola de rayos".

No todos los acertijos eran tan sencillos como disparar a los aliens con un joystick. Por ejemplo, había que cambiar un balde de agua por una lata de gasolina. "Evitamos hacer puzles completamente aleatorios; los puzles no lógicos no eran buenos para la aventura", argumenta Chris. "Así que cambiar el agua por la gasolina no era del todo aleatorio: ponías el agua en un invernadero. Pero algunos objetos estaban ahí para interactuar con ellos, porque recoger cada artículo sumaba un punto, y si no recogías las pistas falsas, no obtendrías una puntuación del 100%".

Además de añadir pistas falsas, Chris reforzó las credenciales de *Pyjamarama* con desafíos de plataformas, como escalar cofres de té apilados y deslizarse por pasamanos. "Quería salidas que no fueran puertas a la izquierda y a la derecha, y si ponía salidas en la parte superior de la pantalla, entonces habría cosas para trepar y llegar allí", considera Chris. "Tan pronto como pudieras escalar, tendrías enemigos que intenten impedirte hacerlo. Así es como surgió la sala de baúles de té. También quería objetos que estuvieran en el aire y que no fuera obvio cómo llegar a ellos, como cuando te deslizas por la barandilla para coger el casco".



» [ZX Spectrum] Curiosamente, en *Pyjamarama* obtienes la gasolina cambiándola por un balde de agua.

Al añadir una barra de salud para el protagonista se logró una jugabilidad adicional al estilo de las recreativas. Como *Pyjamarama* se desarrolla en un sueño, Chris le dio un tema para la hora de dormir. "Tu energía se medía en leche", recuerda Chris, "y eso y los enemigos ayudaron al elemento arcade, porque podías morir. En un juego de aventuras eso no te preocupaba tanto; simplemente no progresabas si no podías resolver los problemas. En un juego arcade tenía que haber alguna forma de morir, y *Pyjamarama* tenía que ser un juego arcade adecuado, así como un juego de aventuras adecuado".



» [ZX Spectrum] Al igual que *Automania*, *Pyjamarama* tiene su parte de desafíos de plataformas y puzles.

> "Cada personaje tenía una profesión: uno era electricista, otro un fontanero y, por supuesto, Wally era mecánico"
>
> CHRIS HINSLEY



Que *Pyjamarama* encabezara las listas de éxitos en su lanzamiento demostró que la fórmula mitad arcade, mitad aventura, funcionaba pero Chris, lejos de repetirse con la continuación, innovó aún más. "Cuando hice *Everyone's a Wally*, la mayor parte de la competencia se había subido al tren de las aventuras arcade, porque habían visto *Pyjamarama*", señala Chris. "Así que el siguiente paso fue poder controlar varios personajes. Empezabas como Wally, y si estabas en una pantalla con otro personaje podías controlarlo. Entonces Wally se convertía en un NPC".

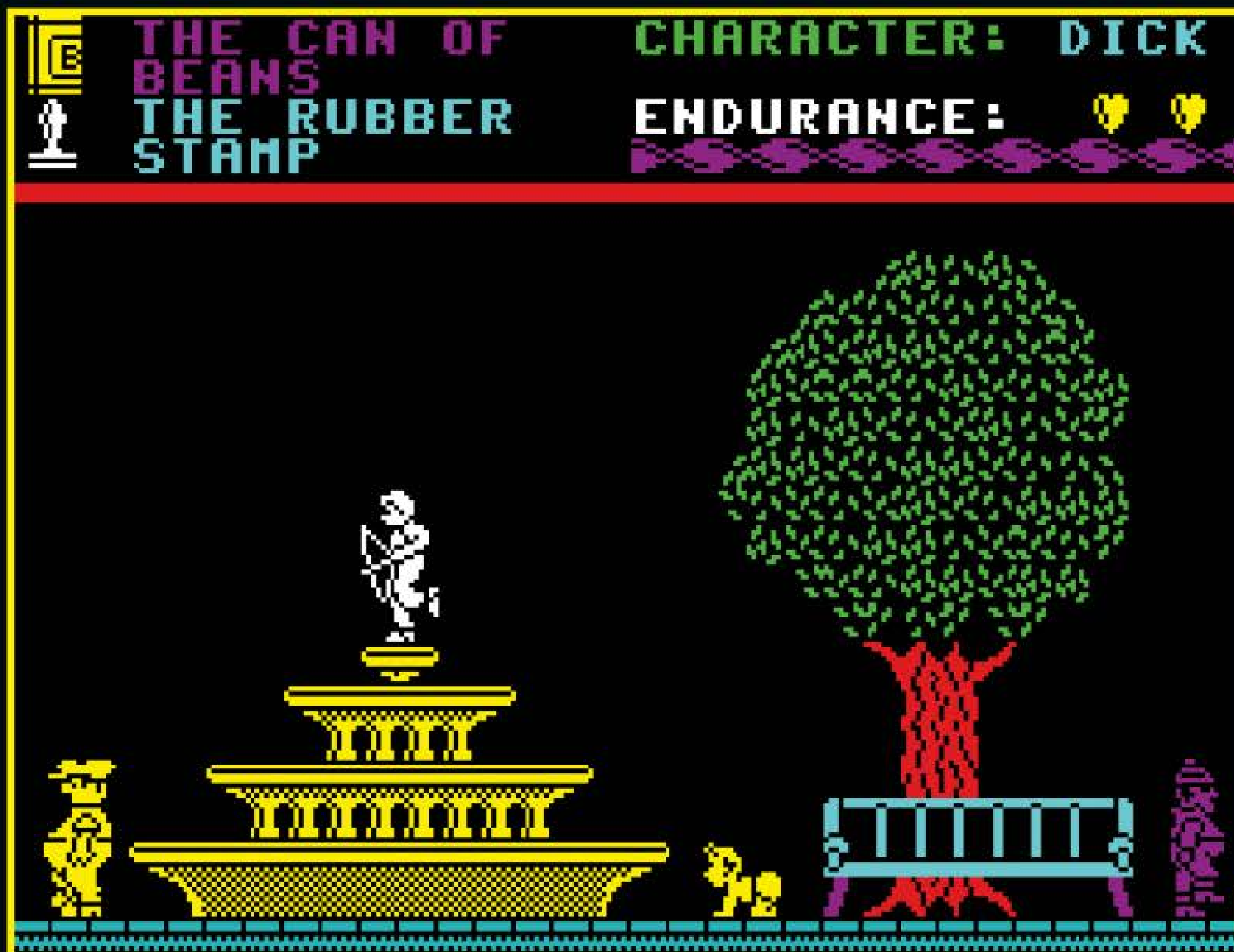
Los personajes seleccionables de *Everyone's a Wally* dieron como fruto un juego más sofisticado que *Pyjamarama*, ya que todos tenían habilidades diferentes. "Cada personaje tenía una profesión: uno era electricista, otro fontanero y, por supuesto, Wally era mecánico", recuerda Chris. "Eso estaba ligado a los artículos, por lo que solo Dick podía usar la llave de fontanero y solo Tom podía usar la batería del coche. Por lo tanto, no solo tenía que haber un elemento en particular para resolver un puzle, sino que tenías que ser un personaje en concreto que llevara un conjunto particular de elementos para resolver un puzle".



» [ZX Spectrum] Algunos de los objetos de *Pyjamarama* no se utilizan en los puzles, pero si los recoges mejorarás tu puntuación.

En lugar de limitar el elenco a ser personajes controlables esenciales, Chris también los hizo contraproducentes durante sus roles como personajes no controlables, aumentando el desafío. "Los personajes, como NPC, tenían un objetivo", observa Chris. "Buscaban los elementos en los que eran especialistas y los escondían, lo que arruinaba tus posibilidades de resolver los puzles. Cuando volvías a tomar el control de ese personaje, tenías que ir a buscar dónde lo había puesto".

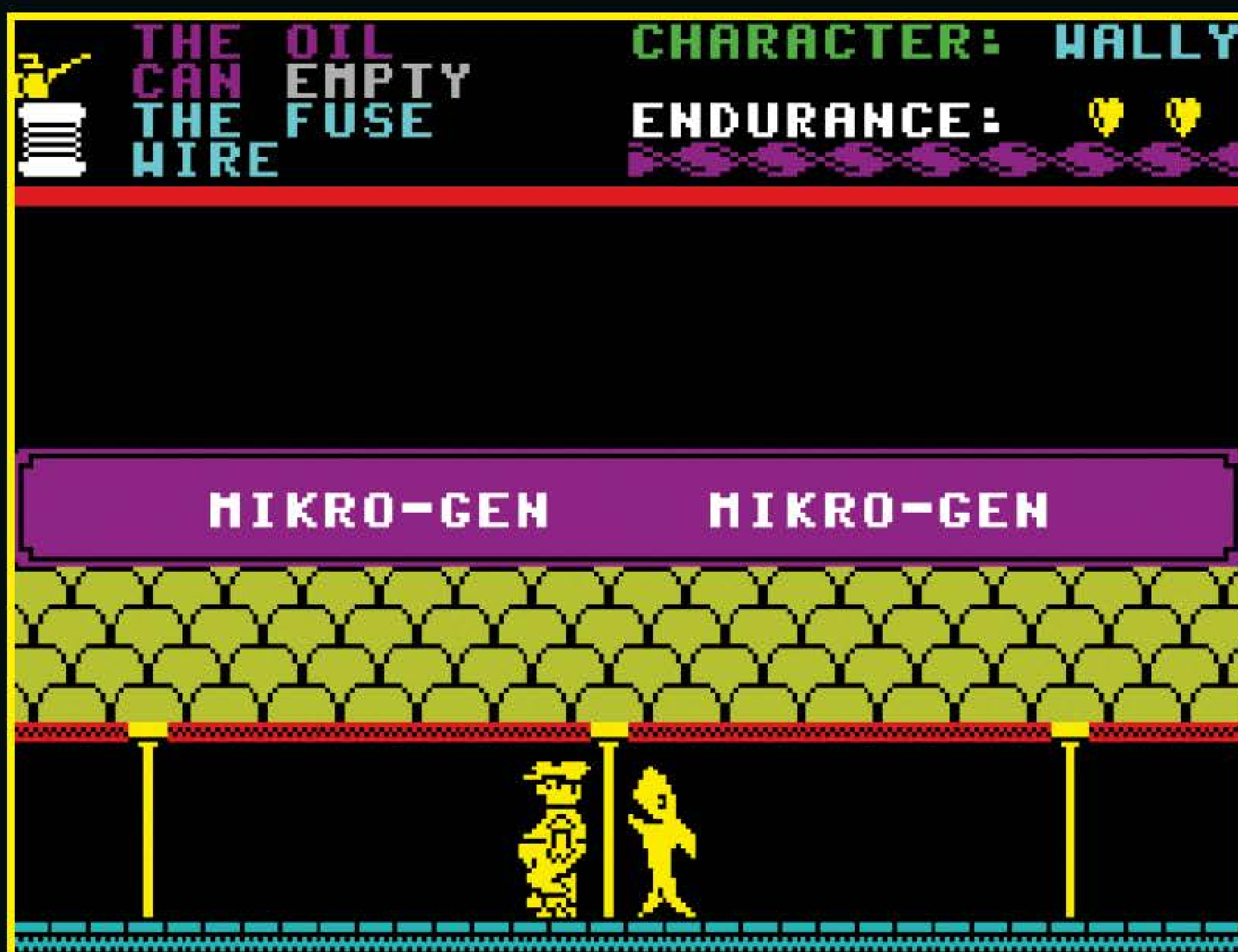
Reflexionando, Chris tiene dudas acerca de hacer malabares con el variopinto grupo de personajes de *Everyone's A Wally*, en la medida en que profundizó la jugabilidad y le restó un poco de diversión. "Era mucho más interesante que los personajes simplemente estorbando, porque se podía hacer algo útil con ellos", contempla Chris. "Pero tuvo el efecto de llevar la resolución de puzles y la aventura demasiado lejos al lado cerebral de las cosas. Se volvió más frustrante resolver la aventura, y eso restó parte de la acción arcade".



» [ZX Spectrum] Solo puedes tomar el control de los personajes de *Everyone's A Wally* si están en pantalla.



» [ZX Spectrum] Los puzles de *Everyone's a Wally* están conectados: carga la batería después de arreglar la electricidad.



» [ZX Spectrum] Ciertos errores en *Everyone's A Wally* desencadenan un tributo a Daley Thompson.



» [ZX Spectrum] *Herbert's Dummy Run* tiene un solo personaje jugable, a diferencia de su predecesor.



» [ZX Spectrum] Si ganas en el clon de *Breakout* de *Herbert's Dummy Run*, recibirás un guante.



» [ZX Spectrum] Los puzles de *Herbert's Dummy Run* son más simples que los de *Everyone's a Wally*.

Aunque sea cierto, *Everyone's A Wally* realmente no carecía de acción arcade (homenajeó al *Decathlon* de Daley Thompson con tiburones, por ejemplo). "¡Fue una locura!", exclama Chris. "Tenía un tiburón, pero ¿qué amenaza era esa? Bueno, caminaba hacia ti y te mataba. Vale, está bien, pero todo lo que tenías que hacer era huir, así que lo metí para que hubiera que hacer algo que no fuera obvio. La gente intentaba usar la izquierda o la derecha para moverse, y su personaje no hacía nada. Luego se daban cuenta de que tenían que moverse a la izquierda, derecha, izquierda, derecha muy rápido para correr y que el tiburón no los atrapara".

Al igual que la persecución de tiburones, otro desafío en Everyone's a Wally llegó sin instrucciones, aunque su solución fue aceptar que no había solución. "Había lugares en los que las señales indicaban el siguiente lugar, y se podía ir hacia la izquierda o hacia la derecha fuera de la pantalla", recuerda Chris. "Cada vez que lo hacías, subía un número en la pantalla. La cuestión era que luego tenías que hacer todo el camino de regreso. Algunas personas pensaron que realmente había algo ahí fuera, ¡e incluso colocaban un ladrillo en el joystick, se iban y volvían en unas pocas horas!".

La experimentación en *Everyone's a Wally* fue bien recibida por los jugadores, aunque hubo críticas por su elevada dificultad. "*Everyone's a Wally* recibió todos los elogios, y fue visto como un género de juego completamente nuevo", señala Chris. "Pero mucha gente dijo que era muy, muy difícil de resolver, que no era tan divertido como *Pyjamarama*, y eso influyó en *Herbert's Dummy Run*. Decidimos que lo haríamos muy parecido a *Pyjamarama*, porque no queríamos que los puzles se volvieran demasiado complicados".

El trabajo en *Herbert's Dummy Run* había comenzado mucho antes de que *Everyone's a Wally* llegara a las tiendas, con David Perry en tareas de diseño, habiendo demostrado su valía con una conversión. "Me pidieron que portara *Pyjamarama* al CPC, y fue la primera vez que veía un código 'profesional'. ¡Era como beber de una manguera contra incendios! ", sonríe David. "La conversión fue bien puntuada, así que Andy Lawrie, mi jefe de desarrollo, me dejó hacer mi propio juego. Con lo que



» [ZX Spectrum] Wilma no es un personaje jugable en *Three Weeks in Paradise*.

había aprendido de *Pyjamarama* y ampliando la historia de Wally y Wilma hice *Herbert's Dummy Run*".

Aunque similar a *Pyjamarama* en estructura, David le dio a *Herbert's Dummy Run* niveles y puzles más variados, e incluso incluyó tres homenajes a recreativas. "Me moldearon mucho aquellos arcades", recuerda David. "Me encantaron esos días en los que los juegos eran tan creativos, siempre probando nuevas ideas y nuevas interfaces de juego. Me quitaba el sombrero ante esos pioneros".

Los guiños a los clásicos en *Herbert's Dummy Run* se notaron en las críticas positivas del juego, pero algunos dijeron que hizo aguas. La secuela de David abordó esto, al tiempo que ofrecía puzles más difíciles. "Me di cuenta de que los jugadores eran mejores que yo", reconoce David, "así que hice *Three Weeks in Paradise* un poco más difícil. Ojalá haber metido algunos desafíos locos y ultradifíciles, aunque la gente los hubiera resuelto igual".

Como concesión a sus difíciles puzles, David colocó mensajes de texto en *Three Weeks in Paradise* que proporcionaban pistas crípticas sobre sus soluciones. "Agregar palabras tenía sentido en aquel momento", reconoce David, "pero podrían haber sido íconos o audio. Por entonces no usábamos documentos de diseños, por lo que las cosas se hacían en función de cómo te sentías en ese momento".

En términos de diseño, la secuela de David fue el título de Wally más grande y con mayor riqueza gráfica hasta la fecha, ya que se estaba haciendo para el paquete de memoria adicional de Mikro-Gen, el Mikro-Plus. Lamentablemente, se eligió un juego mucho menos rentable como título de lanzamiento. "Hice todo el trabajo para crear *Three Weeks* para el Mikro-Plus, y estaba muy emocionado por tener el espacio de memoria adicional que proporcionaba el dispositivo", reflexiona David, "entonces, *Shadow of the Unicorn* no proporcionó el éxito que Mikro-Gen esperaba, por lo que decidieron dejar de fabricar el Mikro-Plus".

Un decepcionado David recibió instrucciones para comprimir *Three Weeks in Paradise* en 48K. "Fue una pesadilla, porque tuve que reducir el tamaño del juego", reconoce David, "pero honestamente lo veo como algo bueno, porque eliminé las partes más débiles y el juego se volvió más potente. Recibimos excelentes críticas y creo la ausencia del Mikro-Plus ayudó".

Décadas más tarde, David recuerda con cariño sus días de Mikro-Gen y siente que hay margen para que Wally regrese a los sistemas modernos. "Fue un momento divertido en mi carrera y aprendí mucho de Chris", se entusiasma David. "Wally Week es muy británico, vive en un mundo divertido y tonto, y los jugadores aún disfrutan de los puzles, así que creo que sería posible hacer un juego al que los niños respondieran, especialmente si le dieras voces a Wally, Wilma y Herbert, y mucha más animación". Chris valora positivamente los juegos de Wally y, comprensiblemente, siente debilidad por su primera aventura: "creo que han resistido la prueba del tiempo extremadamente bien, porque siguen siendo muy divertidos. Si tuviera que elegir uno sería *Pyjamarama*". ★



» [ZX Spectrum] No es casualidad que el coche de *Three Weeks in Paradise* se parezca al de Pedro Picapiedra.



» [ZX Spectrum] En *Three Weeks in Paradise* podremos ver pistas en forma de texto.

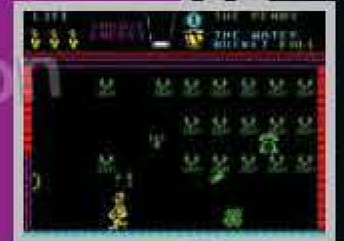
Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: TRIBUTOS ARCADE

HOMENAJES RECREATIVOS EN LOS JUEGOS DE WALLY WEEK

PYJAMARAMA



A pesar de ser un juego de aventuras, *Pyjamarama* tiene mucho de arcade. Además de las plataformas y los peligros que hay que evitar, veremos dos tributos a la recreativa *Space Invaders*: ¡un clon directo y una variante con raquetas de tenis y atrapamoscas!

EVERYONE'S A WALLY



La cabina telefónica de *Everyone's A Wally* es el hogar de un clásico de los recreativos. Más específicamente de *Asteroids*. Además de darte una vida extra, eliminar una ola de relámpagos hace que sea más fácil pasar la torre de electricidad defectuosa del juego.

HERBERT'S DUMMY RUN



En un esfuerzo por superar a sus predecesores, homenajea a tres recreativas: *Space Invaders*, *Blitz!* y *Breakout*. En el primero, en lugar de invasores hay Daleks de Doctor Who, Herbert puede volar en el segundo y cabecea la pelota en el clon de *Breakout*.

FIFA SOCCER 95

EL ÉXITO MUNDIAL DE FIFA INTERNATIONAL SOCCER HIZO QUE PRONTO SE PUSIERA EN MARCHA UNA NUEVA ENTREGA. DESARROLLADO EN EXCLUSIVA PARA MEGA DRIVE, FIFA SOCCER 95 ES EL JUEGO QUE PUSO LOS CIMIENTOS DEL GIGANTE DEPORTIVO QUE CONOCEMOS HOY EN DÍA. RETRO GAMER HABLA CON MIEMBROS CLAVE DE SU EQUIPO. *IT'S IN THE GAME!*

TEXTO DE GRAEME MASON

Lanzado en 1993, el gran éxito de *FIFA International Soccer* le dio a Electronic Arts una razón para competir con sus *John Madden*. A través de su perspectiva isométrica había llevado el fútbol a una nueva dimensión, tras años de simulaciones cenitales o laterales, y dividió a los fans entre los que se enamoraron de sus gráficos y los que pensaban que no siempre tenían el control total del partido. "Sabíamos desde el principio que teníamos en *FIFA International Soccer* un producto sólido", dice Bruce McMillan, productor del primer juego y su continuación, *FIFA Soccer 95* (en adelante, *FIFA 95*). Y es que incluso en aquella etapa, el objetivo era crear una franquicia y no un única entrega. "Joey [Della-Savia, director de desarrollo] y yo organizamos el equipo de una manera que no solo logró una gran continuación, sino también sirvió para diseñar la estructura que se convertiría en la franquicia *FIFA*", continúa Bruce. *FIFA 95* sería el primer paso, junto a la incorporación de clubes, que se habían quedado fuera de *FIFA International Soccer* con el fin de sacar el cartucho a tiempo para la llegada de la Copa del Mundo de 1994 (que se celebraría en EE.UU.). "El equipo [de desarrollo] fue el mismo de *FIFA*", dice Bruce, "y añadimos más personal para respaldar las funciones adicionales y los ajustes para ir preparando *FIFA 96*. *FIFA 95* nació con el objetivo de ser el mejor juego de fútbol de Mega Drive".

Trabajando en la serie, una vez más, estaba el programador Brian Plank. "Vimos una respuesta positiva inmediata al primer *FIFA* cuando se lanzó", recuerda. "Fue desarrollado en seis meses y con mucho esfuerzo por un pequeño equipo. Esto significó que, si bien pudimos terminar el juego a tiempo, había muchas áreas que podrían mejorarse". Para Brian, sus principales influencias no fueron otros videojuegos de fútbol, sino más bien máquinas recreativas o el extraordinario *NHL Hockey* de EA, e incluso el venerable *Zaxxon*.

Como ocurre con la mayoría de los simuladores deportivos, el equilibrio entre realismo y jugabilidad suponía un factor decisivo. "Uno de los desafíos fue cómo mantener el equilibrio entre el realismo y hacer que los pases fueran más receptivos y funcionaran bien en el juego", admite Brian. Incluso dentro del equipo había diferentes opiniones sobre dónde debería estar ese equilibrio. "En *FIFA 95* nos esforzamos por hacer que el juego fuera más receptivo a costa del realismo. Algunos pensaron que podríamos haberlo llevado demasiado lejos, pero a otros les gustó". Al tomar como referencia *NHL Hockey*, Brian y sus compañeros de programación comenzaron a infundir en *FIFA 95* una mayor fidelidad en los pases de jugador a jugador, lo que hizo que fuera inmensamente más fácil encadenar jugadas de una a otra portería.

Junto con los nuevos equipos, las competiciones y las opciones de juego, una mejora en los gráficos de *FIFA 95* fue vital para ofrecer a los fans una sensación de progresión. El encargado del arte fue David Adams, y recuerda la reacción ante *FIFA International Soccer* en Extended Play. Para David, el cambio clave con respecto al juego original fueron los gráficos de los futbolistas. Los nuevos



» [Mega Drive] Las repeticiones volvieron con *FIFA 95* y se perfeccionaron, lo que ayudaba a revivir los momentos de gloria...

movimientos y animaciones más suaves, principalmente gracias a Dianna Davies (y basados en el trabajo de George Ashcroft en el primer juego), fueron quizás los más notables, junto con mejoras y una reelaboración de todas las imágenes de la pantalla, desde la interfaz de usuario hasta la propia textura del césped. "Nos esforzamos por crear una presentación de todos los elementos del juego al estilo de las transmisiones de TV", explica David. Dianna Davies, como animadora principal, era perfecta porque era una de las pocas integrantes del equipo que realmente jugaba al fútbol. "Siempre fue divertido ver a un animador [como Dianna] en el trabajo", dice David. "A menudo se levantaban de sus escritorios y hacían los



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS

» **DESARROLL.:** EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

» **AÑO:** 1994

» **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE

» **GÉNERO:** DEPORTIVOS



» [Mega Drive]: lanzar un córner es intuitivo: apunta la caja donde quieres que vaya el balón.

MEJORANDO EL JOGO BONITO

CÓMO FIFA 95 SUPERÓ AL FIFA ORIGINAL



ANIMACIONES

El departamento de arte de Extended Play trabajó para mejorar las animaciones de los jugadores. Ahora eran más fluidas, con gráficos extra para cabecear y volear, así como para reflejar las celebraciones de los goles. También se actualizaron los gráficos del terreno de juego y los saludos tras los goles, como en la TV.



TIROS LIBRES

FIFA 95 ofrece a los jugadores una gama más amplia de opciones al tirar una falta. Ahora, pueden escoger entre opciones de pases pulsando el botón A, o simplemente hacer un disparo si la portería del contrario está lo suficientemente cerca con el C.



CABEZAZOS

Los remates de cabeza de FIFA eran aleatorios e intrascendentes. En FIFA 95 se convierten en un arma eficaz, ya sea a la hora de despejar el balón como para intentar marcar. Además, presionar diferentes direcciones en el D-pad afectaba el tipo de cabezazo y su dirección.

TOURNAMENT
Standings

English	G	W	D	L	P
Norwich	2	1	0	1	4
Wimbledon	2	1	0	1	4
Blackburn	1	1	0	0	3
Nottingham	1	1	0	0	3
Tottenham	1	1	0	0	3
Arsenal	1	1	0	0	3
Manchester U	1	1	0	0	3

CLUBES Y COMPETICIONES

Se eliminaron para lanzar el juego a tiempo del Mundial 94, pero los clubes, tanto europeos como mundiales, llegaron a FIFA 95 junto con sus respectivas ligas. Ahora, por fin, podíamos enfrentar al Real Madrid contra Italia o completar una temporada entera.



MEJOR CONTROL DE LOS PASES

El primer FIFA tenía un control impreciso cuando decidíamos pasar a un compañero y el juego de pases terminaba, casi siempre, al borde del área disparando a portería. FIFA 95 decidió enfrentarse a este problema perfeccionando todas las mecánicas para crear un divertido sistema de pases que se mantuvo en las siguientes versiones del juego.



MUERTE SÚBITA Y PENALTIS

En FIFA los partidos empatados pasaban a iniciar la prórroga y, si no había goles, a la muerte súbita lo que provocaba partidos interminables. En FIFA 95 eso cambió, y la prórroga ya se jugaba con muerte súbita y, si persistía el empate, entonces sí llegaban los penaltis, por lo que se eliminaba este tiempo extra hasta que algún jugador metía el gol que definía al vencedor del encuentro.



"CON FIFA 95 SE TRATABA DE CREAR EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE MEGA DRIVE"

BRUCE MCMILLAN



MÁS DEL CREADOR

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1993

FIFA SOCCER 96 (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1995

FIFA SOCCER 97
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1996


» [Mega Drive] Los goles se celebran en el videomarcador, otra vez.


» [Mega Drive] Los porteros solo pueden controlarse cuando se produce un penalti. Si no, son completamente automáticos.


» [Mega Drive] Cuando marcamos un gol, el jugador se vuelve loco.



» [Mega Drive] Puedes establecer tácticas para decidir cómo se mueven los jugadores.



"UNO DE LOS DESAFÍOS FUE MANTENER EL EQUILIBRIO ENTRE EL REALISMO Y LOGRAR QUE LA MECÁNICA DE LOS PASES FUNCIONARA BIEN EN EL JUEGO."
BRIAN PLANK

movimientos una y otra vez para captar los matices en su cabeza, y luego se sentaban para modificar el movimiento en la pantalla". En los tiempos previos a la captura de movimiento, los animadores como Dianna usaban sus propios cuerpos para recrear las animaciones.

A pesar de que *FIFA 95* fue solo el segundo juego de lo que pensaban podría convertirse en una franquicia, existía una presión con el tiempo dentro de Extended Play. Afortunadamente, los esfuerzos colosales de Brian Plank en el primer *FIFA* fueron una gran ayuda, proporcionándole a *FIFA 95* unos cimentos sólidos sobre los que crecer. Al darse cuenta de que el compilador de C++ de Mega Drive no era lo suficientemente bueno para sus propósitos, Brian había asumido la tarea de trasladar el código base para el *FIFA* original desde un potente PC a la relativamente débil Mega Drive en C. "Un beneficio secundario fue que el código resultante era un C muy portátil", señala Brian. "Además, debido a que lo hizo una persona, yo, el código tenía un estilo limpio y coherente que lo hacía fácil de entender y trabajar". El legado de los esfuerzos de Brian es que el *FIFA* original fue fácil de portar y el equipo pudo concentrar sus esfuerzos en crear elementos nuevos.

Además de las ligas adicionales y las competiciones de copa, *FIFA 95* solucionaría algunos de los problemas que habían molestado de *FIFA International Soccer*, además de erradicar elementos innecesarios. Atrás quedó el árbitro en el terreno de juego (los jugadores ya no podían esconderse del trencilla cuando iban a recibir una tarjeta) para ser reemplazado por una simple imagen gráfica que ahorraba memoria cada vez que se producía un incidente. También se descartó la capacidad de los jugadores para interceptar el saque de puerta de un portero saltando frente a ellos. "[El equipo] probó el juego y monitoreó todas las reseñas y comentarios de los usuarios y, cuando nos dimos cuenta de los errores que afectaban negativamente al partido, los arreglamos", dice Brian. "Al igual que en el fútbol de verdad los porteros reciben mucha atención y todos nos damos cuenta cuando se equivocan. ¡Todos recordamos un error grave del portero cuando afecta al resultado del partido!". También desaparecieron elementos superfluos, como el lanzamiento de una moneda para decidir qué equipo sacaría de centro y cuál elige campo.

Pero quizás, el elemento más crucial en términos de jugabilidad fue el control del balón y la IA del jugador. Tras las críticas por la falta de control en *FIFA International Soccer*, el equipo desarrolló un sistema de pases mejorado que hizo el proceso mucho más claro y preciso. Los futbolistas que no estaban bajo nuestro control directo ahora se movían solos, esperando ser controlados y usados como el jugador creía conveniente. Además de mejorar el pase, el jugador ahora podía regatear más fácilmente, amén de que se introdujeron las voleas. Otra parte esencial del fútbol, los cabezazos, también se perfeccionaron, lo que le dio al jugador un mayor nivel de control y una nueva vía para marcar goles que, curiosamente, había estado ausente en el original. Sin embargo, a pesar de las mejoras, los orígenes arcade de *FIFA* no fueron olvidados. Como podría atestiguar cualquier veterano de los primeros juegos, la capacidad de desviar la pelota después del toque hizo que los tiros desde fuera del área fueran mucho más efectivos y terminaran muchos en la



» [Mega Drive] El QPR en un bonito derby de Londres de los años 90.



» [Mega Drive] Uno de los grandes cambios fue la eliminación del árbitro del terreno de juego. Solo aparecían en gráficos como este.

OPTIONS
Language English
Game Type Action
Fouls Off
Injuries Off
Off-sides Off
Weather Dry
Pitch Grass
↑/↓ Select ←/→ Change

» [Mega Drive] Configura el juego a tus gustos futboleros.

"SI HACES ALGO BIEN UNA VEZ, PUEDES CUESTIONARTE SI TUVISTE SUERTE. SI SIGUES Y LO CONSIGUES POR SEGUNDA VEZ, ENTONCES TIENES QUE RECONOCER QUE NO SE SE DEBIÓ A LA SUERTE."
BRIAN PLANK

red. "Con el tiempo, los jugadores descubrieron esos tiros, que no encontramos en la fase de testeo con la beta", señala Brian. "¡Nada supera a las pruebas realizadas en el mundo real por millones de personas! Si el juego se hubiera lanzado hoy podríamos haber publicado un parche, pero entonces no era posible". No obstante, el resultado fue la capacidad de marcar algunos goles realmente espectaculares, algo que siempre gusta a los más futboleros.

FIFA 95 tardó dos meses más que su predecesor en desarrollarse, un ritmo sosegado con un equipo más grande, y hubiera sido todavía más rápido si la tragedia no se hubiera cruzado en su camino. El director de desarrollo Joey Della-Savia, que se había convertido en un miembro clave del equipo de Extended Play, tanto en *FIFA International Soccer* como en su secuela, murió trágicamente en un accidente de tráfico cuando se dirigía al trabajo. Tenía solo 34 años. "La muerte tan repentina de Joey supuso un profundo impacto para todos", frunce el ceño Brian. "Literalmente un día estaba allí y al siguiente no". Sin su director de desarrollo la gestión diaria, el mantenimiento del proyecto y la producción de *FIFA 95* se estancó temporalmente. "Nada volvió a ser igual", admite Brian. "Nuestra productividad se redujo a cero y ni siquiera estaba seguro de continuar. Pero persistimos sin nuestro líder y amigo, e hicimos el mejor juego que pudimos para honrar su memoria".

Como corresponde al importante papel de Joey en dar vida a la franquicia, *FIFA 95* está dedicado a su memoria. "Añorado con tristeza y jamás olvidado, Joey tuvo un impacto profundo y duradero en la franquicia *FIFA* y en el equipo que la creó", señala Bruce.

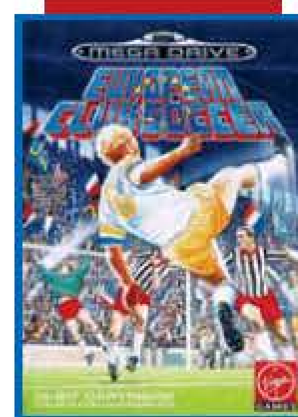
Si bien hoy puede parecer poco más que un eslabón dentro de la maquinaria en la que se ha convertido *FIFA*, el éxito de este segundo cartucho, exclusivo de Mega Drive, no puede ser olvidado. "Como probablemente ya se sabe, no tuvimos mucho apoyo dentro de EA cuando creamos el primer juego", dice Brian. "Cuando lo terminamos, estábamos orgullosos de nuestro trabajo y sentimos que era un buen juego... pero no sabíamos cómo lo recibiría el mercado". Después de que *FIFA International Soccer* se convirtiera en un éxito, EA sabía que necesitaban una secuela. Brian continúa, "si haces algo bien una vez uno puede preguntarse si fue cuestión de suerte. Si continúas y lo logras por segunda vez, debes reconocer que no se debió a la suerte".

Un año después, EA lanzó *FIFA 96*, llevando la franquicia a otros sistemas y los cambios incrementales no perjudicaron las ventas. Pero fue con el cartucho de 1995 con el que realmente comenzó todo. "Cuando comenzamos el desarrollo [de *FIFA 95*], sabíamos que teníamos un éxito en nuestras manos y potencialmente una franquicia mundial muy importante", concluye Bruce. "El equipo y muchos otros dentro y fuera de EA hicieron de la franquicia lo que es hoy". ✱

POR SI NO LOS CONOCÍAS

MÁS JUEGOS DE FÚTBOL SOLO PARA TU MEGA DRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER



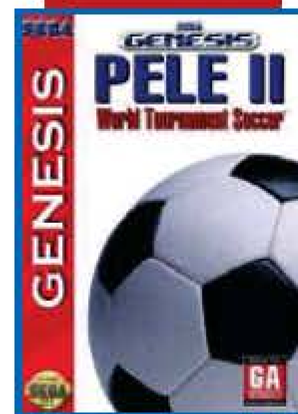
Conocido como *World Trophy Soccer* (EE.UU.) y *J-League Champion Soccer* (Japón), este juego de 1992 utiliza la vista lateral que se popularizó con el *International Soccer* de Commodore 64, lanzado una década antes. Curiosamente usa dos botones para pases rasos y elevados, más una opción de mantener para toques rápidos.

PELÉ



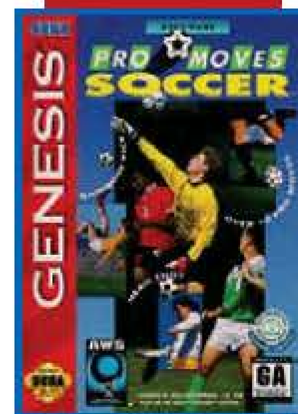
Tras el éxito del primer *FIFA*, comenzaron a aparecer juegos de fútbol isométricos por todas partes. Producido por Accolade, cuenta con el respaldo oficial de uno de los nombres más legendarios de la historia del fútbol, pero falla al tener jugadores artríticos y controles incómodos.

PELÉ II: WORLD TOURNAMENT SOCCER



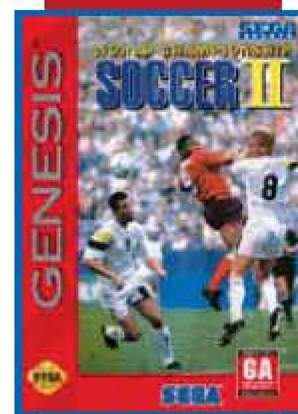
Las cosas no mejoraron mucho en el segundo juego de Pelé, exclusivo de Mega Drive y lanzado el mismo año que *FIFA 95*. Con un intento de revisión gráfica, no contaba con la animación de las gradas, lo que provocaba un ambiente inquietante.

PRO MOVES SOCCER



Un nombre extraño y un juego extraño, con los futbolistas en cuclillas lanzándose por el campo. Tiene algunas características interesantes, como la posibilidad de editar los equipos, pero al final se trata de lo que haces en el campo. No se puede comparar con *FIFA*.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2



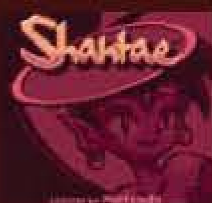
Comercializado en 1994, fue la secuela de un lanzamiento multiformato, como *FIFA 95*. Y como era de esperar, dado que proviene de la gente detrás de *Sensible Soccer*, tiene la jugabilidad por castigo. Eso sí, adolece de una notable falta de opciones en comparación con los *FIFA* de EA.

CÓMO SE HIZO

Shantae

SI TUVIERAS TRES DESEOS, ¿USARÍAS UNO DE ELLOS PARA ENTREVISTAR A MATT BOZON, CO-CREADOR DE SHANTAE, Y HABLAR DE LOS ORÍGENES DE LA SERIE DE ACCIÓN Y AVENTURAS? ¿LISTOS PARA UN LATIGAZO DE PELO Y PARA BAILAR LA DANZA DEL VIENTRE?

TEXTO DE STUART GIPP



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** CAPCOM

DESARROLLAD: WAYFORWARD

» **LANZAMIENTO:** 2002

» **PLATAFORMA:** GAME BOY COLOR

» **GÉNERO:** ACCIÓN, AVENTURA

Si querías jugar a las recreativas debías sacar buenas notas", dice el director de la serie *Shantae* y actual director creativo de WayForward, Matt Bozon. "De niños, nos esforzamos por sacar las notas más altas. Con ellas te daban partidas gratis en Showbiz Pizza, donde tenían máquinas de *Frogger, Donkey Kong* y *Spy Hunter*". Su gusto por los videojuegos continuó en casa, con títulos de Atari 2600 como *River Raid* y *Pitfall!*, antes de saltar a la NES y *The Legend Of Zelda, Metroid* y *Castlevania*, juegos en los que *Shantae* parece inspirarse.

Matt conoció a su futura esposa (y creadora de *Shantae*) Erin Bell Bozon en el famoso Instituto de Artes de California CalArts mientras ambos participaban en su programa de animación de personajes. Los dos pasaban tardes frente a la SNES con juegos como *ActRaiser* o *A Link To The Past*. "Los videojuegos no eran una salida profesional para los animadores en aquel momento, así que creo que ambos acabamos trabajando en el sector por casualidad". Amigo de Erin y Matt, Rob Buchanan los contrató temporalmente para trabajar con Voldi Way, un estudio que había formado un pequeño equipo (WayForward Games) para desarrollar *Mickey's Ultimate Challenge* para SNES, en 1994. Ambos se unieron a la plantilla unos años más tarde, donde desarrollaron más de 50 juegos antes de comenzar a trabajar en *Shantae*. "Fue emocionante trabajar en muchos de aquellos primeros juegos", recuerda Matt, "porque pudimos introducir personajes icónicos en el mundo de los videojuegos por primera vez, como los *Muppets* o algunos de los primeros productos de *Marvel Super Heroes*. Sin embargo, tenía muchas ganas de volver a trabajar con Nintendo y hacer algo parecido a los juegos con los que crecí".

WayForward era copropiedad de Voldi, que era una empresa educativa, así que cuando estalló la burbuja inicial del CD-ROM dicho acuerdo llegó a su fin. "Voldi reorientó el estudio hacia los juegos", recuerda Matt. "Pasamos de media docena a alrededor de 20 empleados". Matt formó un grupo de dos personas conocido como The Pocket Team, que se centraría exclusivamente en Game Boy, trabajando en juegos como *WWF: Betrayal* o *Sabrina The Teenage Witch*. Finalmente, este equipo se expandió y su primer título original fue *Xtreme Sports*, en el año 2000. Con ayuda del programador Jimmy Huey comenzaron a trabajar



MÁS DEL CREADOR:

SIGMA STAR SAGA
SISTEMA: GAME BOY ADVANCE
AÑO: 2005

CONTRA 4 (EN LA FOTO)
SISTEMA: NINTENDO DS
AÑO: 2007

DOUBLE DRAGON NEON (EN LA FOTO)
SISTEMA: XBOX 360/ PLAYSTATION 3/PC
AÑO: 2012



» [Game Boy Color] Una bala de cañón atravesando tu casa no parece el mejor despertador.

en *Shantae*, una idea de Erin cuando estaba en CalArts y que originalmente se propuso para SNES y PC. Se planteó hacerlo finalmente para Game Boy Color y tenerlo listo en un plazo de dos años. Una genio que bailaba la danza del vientre, golpeaba con su pelo y se transformaba en diferentes animales sería la protagonista de este nuevo título.



» Matt Bozon, co-creador y director de la serie *Shantae*.

La primera aventura de la genio se inspiró directamente en *Super Metroid*. "Shantae cambiaba de forma y eso le daba habilidades transversales y nuevos ataques, como pasaba con Samus Aran", explica Matt. "El diseño de niveles y la estructura del juego se inspiraron en *A Link To The Past*, pero con una perspectiva lateral". Las inspiraciones fuera del mundo de los videojuegos incluyeron mangas como *Ranma ½* o *Nadia: El Secreto del Agua Azul*. "Teniendo en cuenta que sus orígenes están inspirados en Samus", añade Matt, "puedes imaginar nuestra emoción cuando vimos a Shantae aparecer como el 'Espíritu' de Samus Aran en *Super Smash Bros Ultimate*".

Shantae empezaba a verse como una gran esperanza para el estudio. "Nuestro objetivo era subir el listón de la animación y tratar de superar técnicamente todo lo que se había hecho en una portátil hasta ese momento", señala Matt. Inspirado por la animación "con la que babeábamos" de juegos como *Metal Slug*, *Darkstalkers* o *Earthworm Jim*, la GBC iba a llegar a su límite de la mano de Jimmy. "Estábamos decididos a igualar los niveles de Neo Geo Pocket Color en calidad de animación y ver si podíamos impulsar aún más colores mediante capas de sprites", continúa Matt. "Jimmy encontró formas de obtener más colores, llegando a simular incluso scroll parallax utilizando trucos antiguos de sus días con el Vic-20 y el Apple II. Si podíamos imaginarlo, Jimmy encontraba la manera de hacerlo". Pocos títulos de GBC se acercan a la calidad de los gráficos de *Shantae*. No fue fácil, dadas las limitaciones de la portátil. "Es difícil de explicar", dice

» [Game Boy Color] La forma en que la paleta de color cambia sigue siendo impresionante hoy en día.





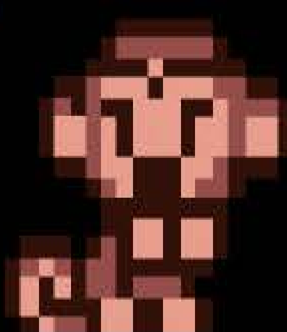
» [Game Boy Color] Ni siquiera este bolazo en la cara afecta a nuestra heroína.

PURO GENIO

LAS TRANSFORMACIONES DE SHANTAE

MONO

■ La adorable forma de mono la convierte en un objetivo mucho más pequeño, sin mencionar que puedes escalar paredes escarpadas. Dada la pantalla pequeña y la tendencia de los enemigos a saltar de la nada, es fácil tropezar accidentalmente con ellos y recibir golpes sorpresa.



ELEFANTE

■ Además de mejorar su memoria, esta transformación permite a Shantae atravesar ciertas barreras o reducir a escombros monstruos rocosos con un solo golpe. Sin embargo, sus movimientos serán excepcionalmente lentos y su potencia de salto, mínima.



ARAÑA

■ Shantae se convierte en un monstruo de ocho patas con la capacidad de trepar por las paredes y subir y bajar telas de araña estratégicamente colocadas en el escenario, las cuales suelen llevarte a luciérnagas coleccionables.



ARPÍA

■ ¡Puedes volar! La transformación en esta horrible criatura mitológica te permite elevarte por el escenario y caer en picado. Es muy útil para regresar por el mapeado y limpiar todos los secretos que te hayas dejado.





» [Game Boy Color] Puedes visitar este salón de baile por la noche para acumular gemas.

▶ Matt, "pero cuando uno se ve obligado a considerar todo lo que aparece en pantalla como un rompecabezas en tiempo real, es cuando los desarrolladores dan lo mejor de sí mismos". El mundo de *Shantae* está hecho a partir de mosaicos de 8x8 píxeles, pero se optimizó en enormes mega-mosaicos de 256x256. Es similar a *The Legend Of Zelda*, donde "las habitaciones enteras podrían usarse como mosaicos gigantes, creando un mundo más grande".

Las hazañas técnicas no terminaron ahí. "Los enemigos fueron diseñados para usar múltiples sprites, aunque nunca por encima de los diez", explica Matt. "Eso significaba que sus diseños y cada fotograma de animación tenía que encajar como si fuera un tetromino en constante cambio". Los patrones de ataque de los monstruos están diseñados para evitar las líneas de exploración de los demás, lo que permite que se muestren sus sprites. "El cambio de paleta, los mosaicos de colisión y la priorización de los mosaicos individuales permitieron exprimir al máximo cada píxel", señala Matt.



» [Game Boy Color] Bolo es un poco idiota, pero es quien abre la Dribble Fountain a Shantae

***Shantae* necesitaba un editor, y Matt se lo presentó a Capcom en un E3, "pensando que sería una posibilidad remota"**. Pero el equipo se mostró "más que emocionado" cuando el CEO John Beck les informó que habían firmado un acuerdo con Capcom, porque les había gustado el aspecto de *Shantae* y sus similitudes con *Mega Man Xtreme*. "Después de aquello Capcom no intervino, pero fueron de gran ayuda para poder llevar el juego a las tiendas dado que, al final, habíamos sido demasiado ambiciosos", admite Matt. La cantidad de animación, música, niveles y la batería de guardado hicieron que *Shantae* fuera el cartucho de GBC más caro que Nintendo había fabricado hasta entonces, algo que, en palabras de Matt, podría haber echado atrás a los vendedores minoristas. Pero Capcom tuvo una idea brillante. "Hicieron una distribución inteligente para llevar el cartucho a las tiendas. *Shantae* se distribuyó con *Resident Evil Gaiden*, lo que lo hizo más atractivo para los vendedores. ¡Así que Shantae podría deber algo de su éxito a Leon S. Kennedy y a Barry Burton!"

Shantae se lanzó en 2002, un año después de que se completara su desarrollo y, lo que es más importante, en un momento en el que Game Boy Advance ya estaba bien establecida en el mercado. "Nos preocupaba que Capcom quisiera cancelar el juego si el rumoreado 'Project Atlantis' (un sistema similar a GBA que nunca llegó a materializarse) se hacía realidad", admite Matt. WayForward estaba trabajando en *Wendy: Every Witch Way*, un título de GBC basado en una serie de animación que acabó siendo cancelada sin emitir ni un capítulo. De cara a buscar editor, WayForward agregó al juego niveles adicionales que se desbloqueaban si el cartucho se insertaba en una GBA. "Queríamos hacer lo mismo con *Shantae*", revela Matt, "pero no teníamos espacio en el cartucho. Pudimos mejorar las transformaciones y poner colores

SECUELAS GENIALES
OTRAS AVENTURAS DE SHANTAE

SHANTAE: RISKY'S REVENGE

■ **La segunda aventura de Shantae se desarrolla a través de solo dos mazmorras principales, pero incluye algunos de los mejores sprites vistos en la DS gracias a la aportación del artesano del píxel Henk Nieborg. No es un mal juego, se nota su poca inspiración y es muy corto.**



SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

■ **Considerado el mejor juego de la serie, olvida las transformaciones e introduce herramientas que le otorgan nuevos ataques y habilidades. Las áreas están separadas en diferentes islas esta vez, cada una con un mapa en miniatura típico de los Metroidvania.**



SHANTAE: HALF-GENIE HERO

■ **Es un capítulo distinto dentro de la serie. No solo es más lineal que los juegos anteriores, sino que también es el primero en lanzarse en consolas de sobremesa. Tiene la mejor banda sonora de la serie, a cargo de Jake Kaufman, y muchos modos de juego y contenido extra.**



SHANTAE AND THE SEVEN SIRENS

■ **Devuelve la serie a su estructura tradicional de Metroidvania. Es más de lo mismo y eso no es malo cuando la calidad del producto está muy por encima del resto. Se lanzó en 2019 de forma episódica en Apple Arcade antes de llegar a todas las plataformas actuales.**



más brillantes para el primer modelo de GBA, que no tenía retroiluminación".

Los críticos y los jugadores recibieron con entusiasmo a *Shantae*. "*Nintendo Power* nos puso la misma nota que a *Super Mario Sunshine*, así que nos sentimos muy orgullosos", dice Matt. "Era muy raro recibir feedback de los fans por entonces, pero recibíamos dibujos y cartas sobre lo mucho que les gustaba el juego. Apreciamos mucho aquello y aún guardamos todo lo que nos enviaron". Con el auge de las redes sociales, es mucho más fácil estar en contacto con los jugadores. Ahora sabemos que Shantae tuvo y tiene una gran base de fans y jugadores. Matt reflexiona sobre esto: "Los videojuegos son divertidos, alegres, y transmiten las sensaciones que tuvieron sus creadores cuando jugaban a sus juegos favoritos. Hablan el mismo lenguaje que los productos que los inspiraron. Pero más allá de esto, la propia Shantae es un personaje entrañable, tan alegre, bondadosa, juguetona e identificable que creo que es difícil no quererla. Ella lucha por el bien, sabe admitir y reconocer que se ha equivocado y se apoya en sus amigos para progresar".

Cuando Shantae estaba entrando en las últimas etapas de su desarrollo, WayForward comenzó a trabajar en el juego de la película *The Scorpion King*, que sentó las bases para aquel *Shantae Advance* que nunca vio la luz. "Capcom también nos dio un kit de desarrollo de Dolphin para ver si podíamos hacer una secuela en GameCube, pero debido al gran número de encargos que teníamos no pudimos ponernos con ello", recuerda Matt.

Afortunadamente, la llegada del servicio DSiWare de Nintendo nos trajo una secuela en 2010, *Shantae: Risky's Revenge*, que fue seguida en 2014 por *Shantae & The Pirate's Curse*, ya en 3DS. Una exitosa campaña de Kickstarter hizo que la serie regresaras dos años más tarde con *Shantae: Half-Genie Hero*, una versión del juego que muestra al personaje con gráficos 2.5D y que recuerda al *DuckTales Remastered* de la propia WayForward. El año pasado vivimos el lanzamiento de *Shantae And The Seven Sirens*, que, junto a varias apariciones y cameos como los de *Blaster Master Zero* o *Runbow*, ha mantenido la popularidad del personaje.

Con el reciente lanzamiento del *Shantae* original en Switch, la saga de cinco juegos está disponible en la consola de Nintendo, algo de lo que Matt está muy orgulloso. "Que todos los juegos de *Shantae* estén disponibles en Switch es fantástico, especialmente si se tiene en cuenta que cada juego fue creado con una tecnología muy diferente, por distintos equipos de personas durante un lapso de unos 20 años. Es divertido ver cada juego y comprobar cómo ha cambiado la serie. También es un reconocimiento para todos los fans que han apoyado a Shantae todo este tiempo y nos han permitido seguir haciendo más juegos. Algunos de ellos ahora se dedican a crear videojuegos, por lo que espero que, si les gustó *Shantae* en su día, continúen poniendo una sonrisa en la cara de los nuevos jugadores durante los próximos años". Al observar el crecimiento de la serie desde sus impresionantes raíces, sin mencionar el continuo entusiasmo de su apasionada base de seguidores, podemos decir con seguridad que es muy probable que el deseo de Matt acabe por hacerse realidad. ✱

» [Game Boy Color] Los Advanced Genies le regalan a Shantae una transformación muy útil.





» [Game Boy Color] La cosa pinta mal, así que parece que es hora de rellenar corazones.

CÓMO SE HIZO

Skull & Crossbones

¡ATENTOS, MARINEROS DE AGUA DULCE! BOB FLANAGAN Y SU VARIOPINTA TRIPULACIÓN NOS INVITAN A BORDO DE SU GALEÓN PARA CONTARNOS HISTORIAS DE PIRATERÍA, TESOROS ENTERRADOS Y LOROS LENGUARACES.

TEXTO DE PAUL DRURY



» Bridget Erdmann trabajó en la animación y el arte del juego y también creó la pantalla del título.



» Bob Flanagan, diseñador y programador.



» Mike Hally, codiseñador de *Skull & Crossbones*.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ATARI GAMES

» **DESARROLL.:** ATARI GAMES

» **LANZAM.:** 1989

» **PLATAFORMAS:** ARCADE, VARIAS

» **GÉNERO:** BEAT-'EM-UP

Bob Flanagan se sintió cómo si estuviera caminando por la plancha. Tras un año de trabajo en *Skull & Crossbones*, su homenaje a las películas de piratas con las que había crecido, se encontró al otro lado de un espejo trucado observando las reacciones de un grupo focal, convocado para ofrecer feedback sobre el arcade antes de que se lanzara oficialmente en los salones recreativos. Y algunos de los comentarios que escuchó no fueron muy positivos.

"Pensé que podía arreglar algunos de los problemas que sufría el juego", dice Bob. "Antes de que llegara el siguiente grupo me puse a trastear con el código para arreglarlo...y me lo cargué. Salí de allí y me puse a llorar en el pasillo. Era la primera vez que dirigía un proyecto y me sentía responsable de todo y de todos. Tenía demasiado peso sobre mis hombros...".

Bob entró en Atari en 1984 y se encargó de la programación de algunos de los mayores éxitos de la casa en el ecuador de los 80. Había colaborado con Dave Ralston y John Salwitz en *Paperboy*, se asoció con Mark Cerny para crear *Marble Madness* y trabajó con Edd Logg en la creación del exitoso *Gauntlet* y su secuela. Tras todo aquello pensó que era el momento de estar al mando. "Nadie me presionó para hacerlo", dice. "Solo quería comprobar si podría hacerlo por mi cuenta".

Bob comenzó elaborando un documento detallado que incluía el diseño general del juego, una descripción básica de los niveles, ejemplos de cómo debería ser el estilo artístico e incluso las razones de por qué la placa podría encajar en el mercado recreativo de la época. "Mencioné *Double Dragon*, que era tremendamente popular, y también *Street Fighter*", explica Bob. "Quería hacer algo



» [Arcade] La bodega está a reventar de botines.

» [Arcade] Puedes encarnar a Red Dog, el del sombrero rojo, o a One-Eye, el del parche. Obvio.





» [Arcade] El hechicero siempre aparece al final del nivel.



» [Arcade] Los soldados españoles no se andan con tonterías.

OJO AL PARCHE

CARLETON HANDLEY Y LA CONVERSIÓN PARA C64

Aunque *Skull & Crossbones* solo tuvo un éxito moderado en los salones recreativos, acabó siendo adaptado a ordenadores domésticos, principalmente a manos de Walking Circles. "Un chico llamado David Berrisford se encargó de las versiones Amiga y ST", explica el programador Carleton Handley. "Graham Stafford se ocupó del port de Z80 y yo del de 6502 para C64. Nos trajeron una recreativa y la jugamos entera, mientras tomábamos notas. En aquella época ni siquiera podías sacar fotos fácilmente mientras avanzabas. Tuve que olvidarme de incorporar el modo cooperativo en mi versión debido a las limitaciones con los sprites, lo cual fue una pena". La versión para NES, obra de Tengen, sí incluía la opción de jugar junto a un compañero pirata y, de forma inusual para la época, fue una adaptación (o más bien 'reinterpretación') creada por algunos de los miembros del equipo de la recreativa original, entre ellos Bob y Mike.

con elementos de ambos y utilizar una temática que llevaba años rondándome por la cabeza. Las películas de piratas que protagonizó Errol Flynn era increíbles. La acción era muy divertida, con aquellas peleas épicas y el héroe balanceándose desde una lámpara de araña. Quería que el jugador pudiera hacer todo eso de alguna manera".

Al igual que Errol Flynn, el concepto de Bob era muy atractivo. Los jugadores podían ponerse en la piel de One-Eye o Red Dog, un par de bucaneros en busca del hechicero que les había robado su tesoro. Por supuesto, un juego de piratas no podía prescindir del uso de la espada, y la artista Bridget Erdmann fue una de las encargadas de dar forma a las peleas de espadachines.

"Recuerdo que alguien trajo una espada antigua, pero como nadie era realmente hábil con ella, probablemente no era una buena idea usarla como referencia", dice Bridget. "Leí libros sobre esgrima porque quería que los jugadores pudieran sentirse auténticos expertos en el arte de la lucha con espada. Quería que fuera algo diferente a que los personajes se limitaran a lanzar espadazos sin ton ni son".

Además de basarse en las películas de Errol Flynn, Bridget y el equipo se inspiraron en *La isla del tesoro* y *Jasón y los argonautas*. La influencia de esta última tiene sentido, ya que la animación stop-motion del pionero Ray Harryhausen tenía evidentes paralelismos con la producción del arte de un videojuego, fotograma a fotograma, y también explica la aparición de esqueletos en *Skull & Crossbones*, en homenaje a cierta escena de *Jasón y los argonautas* que también inspiraría a *Golden Axe*. "Me formé en animación cinematográfica, así trabajar en la animación de videojuegos fue un shock", señala. "Solo teníamos unos pocos fotogramas de animación y una paleta de colores muy limitada. Creo que a un artista de hoy le resultaría imposible".

> "Aquellas películas de Errol Flynn eran increíbles, con las peleas épicas y los saltos desde lámparas de araña. Quería permitir al jugador hacer algo parecido"
> **Bob Flanagan**

A pesar de las limitaciones técnicas, Bridget y sus compañeros crearon una elegante mecánica de lucha a espada, permitiendo a los jugadores embestir, bloquear e incluso ejecutar un ataque de espaldas, especialmente útil para despachar a Medusa. Los combates se aliñaron visualmente con un chorro de sangre que recompensaba un golpe directo sobre el cuerpo del enemigo, algo que parecía ciertamente arriesgado en aquellos inocentes años previos al fenómeno *Mortal Kombat*. Nos preguntamos si alguien en Atari se preocupó por el gore.

"Sí, lo hice", ríe Bob. "Siempre me he sentido orgulloso de trabajar en juegos que no mostraran una violencia realista, pero sabía que necesitábamos un poco [en este juego]. Quería que la detección de colisiones se notara correctamente. Tu espada podía golpear el arma de tu oponente o impactar en su cuerpo y tenías que saber dónde habías golpeado. Había que mostrar sangre. Creamos una figura de palo dentro de los personajes, que coincidía con la animación, y las líneas indicaban en qué parte del cuerpo había recibido el impacto: el pecho, los brazos, las piernas, la cabeza... ¡pero no las ingles! No aislé esa zona".

Pese a no poder convertirlos en eunucos, luchar contra hordas de filibusteros, tanto por encima como por debajo de la cubierta, era bastante entretenido. En tierra te espera el combate en un castillo español, fuertemente defendido por guardias, antes de enfrentarte a... ¿ninjas? Los legendarios asesinos japoneses no aparecían en las pelis de Errol Flynn, Bob. "Cada vez que vuelvo a ver el juego, me pregunto: '¿En qué demonios estaba pensando?', sonríe. "¿Qué estaba fumando?"

"Los ninjas eran muy ágiles y tenían armas geniales", argumenta Mike Hally, que compartió con Bob las responsabilidades de producción y diseño del proyecto. "Estuvimos planificando varios diseños de niveles con piratas y queríamos aportar algo ▶



de variedad incorporando otras clases de enemigos". Hacer frente con tu espada a un grupo de acrobáticos ninjas es uno de los retos más difíciles del juego, y parte de la diversión de avanzar por las diferentes fases de *Skull & Crossbones* (al final de cada nivel los jugadores podían elegir la ruta fácil, media o difícil) es descubrir qué clase de enemigos nos acecharán. Mike, que se ha había bregado en arcades de la casa como *Star Wars* e *Indiana Jones*, fue muy meticuloso a la hora de diseñar los niveles, incluyendo un sinfín de tesoros ocultos que podías desenterrar con tu pala mágica. "Pensé que la temática bucanera era una gran elección teniendo en cuenta la demografía de los jugadores de la época", señala. "Los juegos de peleas seguían siendo muy populares y este añadía además el elemento de aventura y viajes".

> "Quería que los jugadores sintieran que eran 'hábiles' en el arte de la lucha con espada, que no fuera simplemente lanzar espadazos al enemigo"
> **Bridget Erdmann**

Tampoco iba a ser una experiencia solitaria. La recreativa permite que dos jugadores emprendan la odisea juntos, pero siguiendo la inspiración del fenómeno *Double Dragon*, tu aliado se convierte en tu rival al final de cada nivel, ya que os batiréis en duelo para ver quién se queda con el ítem especial. "Aquello vino de mi trabajo en *Gauntlet*", dice Bob. "Existe esa cooperación entre jugadores, pero también cierta competición. En *Gauntlet II* teníamos las salas del tesoro, en las que se competía por conseguir el tesoro. Era algo que quisimos implementar en *Skull & Crossbones* en cuanto logramos pulir el sistema de combate a espada. Es muy divertido porque no te enfrentas a una IA, sino a otro jugador humano".

Los duelos a espada que cierran cada nivel son un aspecto que Bob reconoce que podría haberse desarrollado más. Lo mismo ocurre con los loros que acompañan a los protagonistas. Revolotean de una manera impresionante y no paran de hablar, pero funcionan principalmente como elemento estético. "Los loros estaban pensados para ser mucho más útiles en el diseño original del juego", explica Bob. "La idea era que, cuando te quedaras atascado en una zona, te ayudarían de alguna manera, como mostrarte por dónde ir o te señalarían algún tesoro enterrado. Teníamos bastantes planes para la IA de los loros, pero se nos acabó el tiempo, que siempre es el mayor enemigo de un programador".

Los loros no fueron los únicos en sufrir "recortes". Al principio, Bob tenía grandes planes para dotar a los enemigos con la capacidad de aprender de tu habilidad con la espada. Tras leer un artículo en la revista *Scientific American* sobre la IA 'Matchbox', creó un algoritmo para que cada enemigo que encontraras se adaptara a tu estilo de jugar. "Era genial", dice. "En lugar de utilizar la misma táctica una y otra vez, los jugadores debían cambiar su forma de luchar para vencer a los enemigos. Implementé esta función en las primeras versiones de prueba y colocamos vídeos dentro de las recreativas para grabar las partidas. Tras revisar las grabaciones comprobé que los jugadores no entendían el sistema. Querían combinaciones de botones. No querían pensar. Hubo que cambiarlo: solo los jefes se adaptan un poco a tu estilo, e incluso eso hubo que suavizarlo".

La crónica del debut de Bob como líder de un proyecto es, hasta cierto punto, una historia de sucesivas concesiones. Habla con entusiasmo de sus intenciones para hacer que la lucha con espadas fuera mucho más cinematográfica, con duelos que se prolongaran por escalinatas, con saltos desde balcones y lámparas de araña, al más puro estilo Errol Flynn. Todas aquellas florituras tuvieron que ser eliminadas y aunque el juego llegó finalmente a los salones recreativos, Bob calcula que solo se produjeron un centenar de muebles y unos cuantos miles de placas. "Después de aquello dejé de diseñar juegos", dice resignado. "Seguiría trabajando en otros proyectos, pero dirigidos por otros. No era lo mío".

A pesar de la discreta acogida que tuvo el juego, Bob, Mike y Bridget recuerdan aquella época con cariño y hablan con entusiasmo sobre la camaradería y la dedicación de la tripulación que lo creó. Dada su temática, no podemos evitar preguntando si en algún momento se pusieron a hablar como piratas entre ellos. "Teníamos sombreros de pirara", ríe Bob. "Algunos días los llevábamos en la oficina". "Recuerdo cómo la voz de Sam Comstock, que era mi jefe y la voz del loro, empezaba a volver a todo el mundo loco", añade Bridget. "Imitamos bastante a los loros", sentencia Mike, "y dijimos cosas no clasificadas para todos los públicos!"

Gracias a Mike Hally por compartir con nosotros el documento original de diseño y a Martyn Carroll por su ayuda adicional. ✱



MÁS DEL CREADOR

MARBLE MADNESS (EN LA IMAGEN)
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1984

GAUNTLET
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1985

XYBOTS
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1987

LAS CONVERSIONES

CRÓNICA DE LA PIRATERÍA DOMÉSTICA (LA LEGAL)



COMMODORE 64

Los estupendos sprites y una música increíble (obra de Matt Furniss) no logran compensar las aburridas peleas a espada y el ritmo parsimonioso. A pesar de todo, sigue siendo mejor que otros ports domésticos. El listón está muy bajo.



ZX SPECTRUM

Fue exclusivo para 128K, por lo que se benefició de una encantadora música AY y pocas cargas. Ahí acaba lo positivo, porque técnicamente dejaba mucho que desear. El movimiento de los personajes es brusco y el scroll es aún peor.



AMSTRAD CPC

Muy similar a la versión Spectrum, aunque al menos contaba con sprites en color. Por lo demás sufre de los mismos problemas de brusquedad que en Spectrum. Si buscas un buen juego de piratas, prueba con el *Corsarios* de Opera Soft.



» [Arcade] Tu habilidad como espadachín se pondrá a prueba cuando te enfrentes a los ninjas.





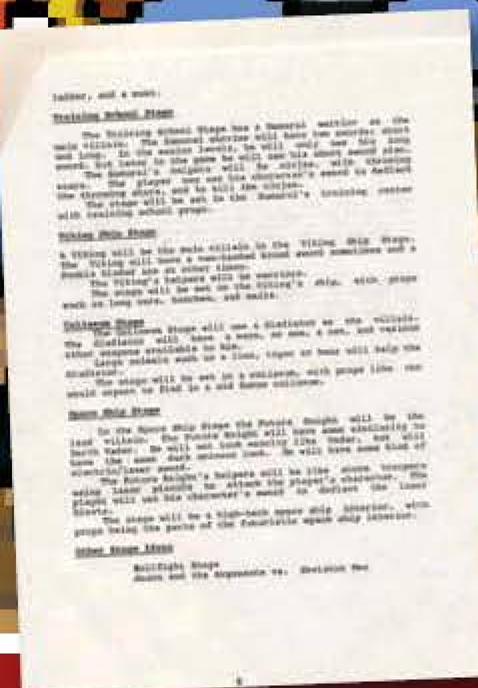
» [Arcade] La influencia de *Jasón y los argonautas* es más que evidente cuando aparecen en escena los esqueletos.



» El arte del flyer de la recreativa era muy bonito.



» [Arcade] Bajo la cubierta a menudo encontrarás damas en apuros y barriles de grog.



» El documento original de diseño incluía vikingos y hasta una nave espacial.



PC/DOS

En lugar de aproximarse al ST/Amiga, como cabría esperar, da la impresión de haber sido producida a partir del port de CPC. Al igual que en los ordenadores de 8 bits, no incluye juego cooperativo: permite dos jugadores, pero por turnos.



ATARI ST

Estéticamente se parece mucho a la recreativa y permite juego cooperativo. Sin embargo, la jugabilidad es... digamos que está en las antípodas de los vertiginosos combates a espada de las pelis en las se inspiró la placa original.



AMIGA

Muy similar al port para ST, aunque como se puede apreciar por la captura, el Amiga se beneficia de una mayor pantalla de juego, lo que le permite abarcar más escenario. Ambas versiones 16 bits tenían un audio por encima del resto del juego.



NES

Una extraña conversión con una vista completamente lateral. Puedes recoger armas adicionales, como mosquetes y dagas; tienes un inventario y cuando juegas a dobles cambia a pantalla partida. Al menos no es aburrido.

CÓMO SE HIZO

WIZKID

WIZKID FUE EL TRABAJO MÁS EXPERIMENTAL DE LOS BRITÁNICOS SENSIBLE SOFTWARE: UN VIDEOJUEGO REALMENTE EXTRAÑO QUE MEZCLABA OTROS ÉXITOS DE LA COMPAÑÍA, COMO MEGA-LO-MANIA Y SENSIBLE SOCCER. ¿CÓMO SE HIZO ESTA OBRA TAN RARA?

TEXTO DE LEWIS PACKWOOD



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** OCEAN SOFTWARE

» **DESARROLL:** SENSIBLE SOFTWARE

» **LANZAMIENTO:** 1992

» **PLATAFORMA:** AMIGA, ATARI ST, PC

» **GÉNERO:** PUZLE

***W**izkid* **era un juego extraño, incluso para los estándares de Sensible Software**. Por poner solo un par de ejemplos de su rareza, el protagonista queda atrapado en un laberinto de inodoros y se encuentra con una mujer digitalizada que ladra como un perro. Para el cofundador de Sensible Software, Jon Hare, el juego era como una cara B experimental entre los éxitos principales: "Hacíamos juegos sensatos como *Microprose Soccer*, *Sensible Soccer* o *Shoot-'Em-Up Construction Kit*. Eran ideas bastante sensatas y sencillas. Y luego las intercalábamos con otras extravagantes, como *Wizball* y *Parallax*. *Wizkid* estaba totalmente fuera de lugar. Era como expresar una parte diferente de nosotros mismos; puedes llamarlo música de jazz, supongo".

Jon y su antiguo compañero de clase, Chris Yates (el dúo original de Sensible Software), tenían una historia de juguetear con melodías experimentales. "Hemos estado escribiendo música juntos desde que teníamos 15 años", dice Jon. "Estuvimos en una banda durante tres años antes de que empezáramos a hacer juegos". En sus primeros años, la banda tocaba rock progresivo bastante tradicional, pero cuando el batería se fue, Jon y Chris aprovecharon la oportunidad de abrazar su extrañeza interior. "El siguiente concierto que hicimos fue realmente extraordinario. Ambos llevábamos batas y máscaras de goma, y hacíamos una música realmente extraña. Si miras algunas de las portadas de nuestros discos y algunos de nuestros juegos, verás un gusto por la extravagancia que se remonta a nuestras actuaciones musicales". Chris y Jon habían creado una gran cantidad de juegos para ordenadores a lo largo de los 80, incluido el maravilloso *Wizball*, pero Jon no puede recordar exactamente qué hizo que Sensible decidiera crear una secuela de aquel disparatado shoot'em-up. Sugiere que pudo haber sido idea de Ocean. "Podría haber sido Gary Bracey animándonos a hacer algo. Gary era productor y nos apoyó mucho. Nos respaldaba como una fuerza creativa dentro de Ocean".

Jon admite que no todos los días un editor permite un lanzamiento tan extraño como *Wizkid*. "Tuvimos suerte; supongo que teníamos reputación de ser buenos. Y, en general, la gente confiaba en nosotros".

Ayudó que el juego se lanzara en Amiga, antes de que las consolas dominaran el mercado. "El Amiga era la mejor máquina, en mi opinión", dice Jon. "Fue un salto enorme con respecto a los 8 bits, y ofrecía mucha libertad. Podías hacer lo que quisieras, y en aquella época todos los medios estaban abiertos a nuevas ideas. Solo estábamos haciendo lo que nos daba la gana".

Wizkid terminó siendo una mezcla entre *Mega-Lo-Mania* (1991) y *Sensible Soccer* (1992). En este punto, Sensible Software había crecido a alrededor de seis personas, y Jon había desarrollado *Mega-Lo-Mania* con Chris Chapman. Pero *Wizkid* hizo que la vieja banda volviera a estar unida. "*Wizkid* fue el último juego que Chris (Yates) y yo hicimos juntos como pareja", dice Jon. "En todos los primeros trabajos de C64 estábamos Chris y



» Jon Hare vendió Sensible Software en 1999 y ahora dirige Tower Studios.



» Sensible Software en 1992. En pie, de izquierda a derecha: Chris Yates, Chris Chapman y Jon Hare. Abajo, Richard Joseph y Dave Korn.





» En la pantalla de título, Wizkid dirige la Obertura 1812 con sus famosos disparos de cañón. Luego, en el crescendo final, su cabeza explota. "Crea una sensación para lo que se avecina en el juego", explica Jon.

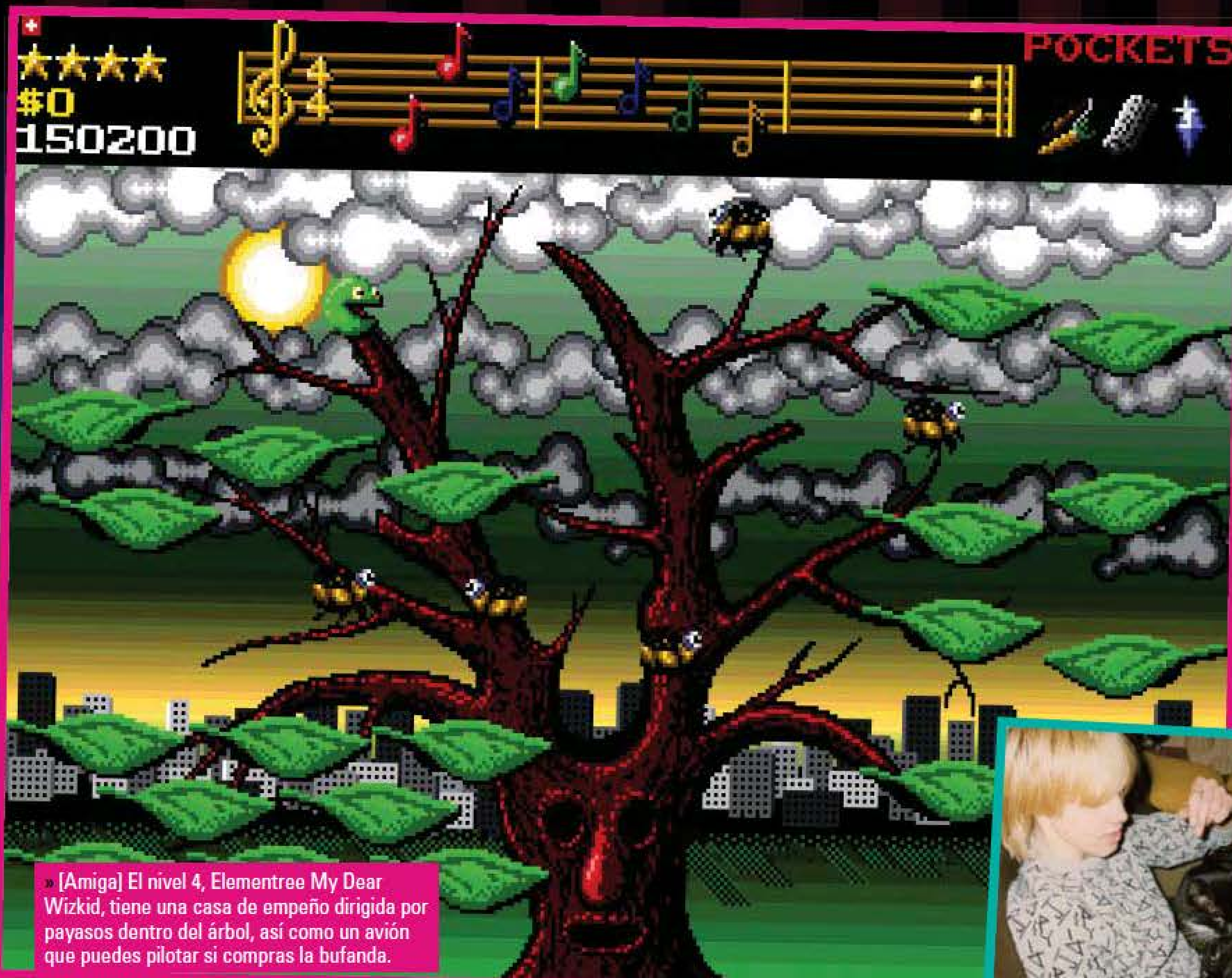


MÁS DEL AUTOR

WIZBALL (EN LA FOTO)
SISTEMA: C64, VARIOS
AÑO: 1987

CANNON FODDER
SISTEMA: AMIGA, VARIOS
AÑO: 1993

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SISTEMA: AMIGA, PC
AÑO: 1993



» [Amiga] El nivel 4, Elementree My Dear Wizkid, tiene una casa de empeño dirigida por payasos dentro del árbol, así como un avión que puedes pilotar si compras la bufanda.


» Chris Yates y el gato Nifta en la vida real.

yo, y *Wizkid* fue nuestra expresión final haciendo lo que queríamos".

Chris y Jon escribieron sus primeros juegos de C64 en la habitación de invitados del padre de Chris, pero cuando estaban trabajando en *Wizkid*, se habían trasladado a los alrededores de las oficinas de Sensible en March, Cambridgeshire. Sin embargo, conservaron su humor anárquico, el cual impregna todo el juego. En muchos sentidos, *Wizkid* es la encarnación de una amistad muy antigua y muy cercana. El desarrollo fue intuitivo, con la pareja intercambiando ideas alegremente, sabiendo que el otro lo entendería. Es el tipo de facilidad que proviene de una colaboración íntima a largo plazo, dice Jon, "No tienes que pensar demasiado".

Wizkid es una secuela directa de *Wizball* (1987), pero el juego en sí es notablemente diferente. Mientras que *Wizball* era esencialmente un juego de disparos, Wizkid es casi dos juegos en uno. Combina secciones de malabarismo de ladrillos con forma de rompecabezas, con una aventura al estilo *Dizzy*. "Comenzamos con el ataque a los ladrillos *Arkanoid*, creo", dice Jon. "Y pensamos '¿cómo podemos convertirlo en un juego de Sensible y añadir algo más? Podría ser uno de nuestros juegos económicos, así que, ¿cómo podemos convertirlo en un juego completo?'"

La solución fue agregar un cuerpo desmontable y enviar a Wizkid a la aventura más loca que pudieron imaginar. "Simplemente decidimos que le crecería un cuerpo", dice Jon. "No podía tener un cuerpo mientras golpeaba ladrillos, por lo que necesitaba estar separado. Y una vez que terminamos el primer nivel, donde toca el timbre y baja el inodoro, el resto fue más fácil. Se estableció la fórmula: la imagen de fondo se convertirá en un nivel de acción y aventura".

Jon reconoce que la historia del juego es su parte favorita. La idea es que Wizball y el mago ▶



» [Amiga] Los bloques con los que haces malabares a lo largo del juego adoptan varias formas, desde simples rectángulos estilo *Arkanoid* hasta paquetes de cacahuetes y televisores.


» Jon Hare usó esta foto de su compañero Iain para Iain the Clown en el nivel 4.



» [Amiga] En el primer nivel, tras darle el periódico al perro del WC, llegas a esta habitación morada. Presiona el botón oculto para invocar al burro, y contrólalo con una zanahoria atada un palo (para eso servía aquel extraño objeto de la tienda).

¿QUÉ PASÓ CON DOG GIRL?

EL PUZLE DE LA DAMA CANINA

De todas las cosas raras que suceden en *Wizkid*, Dog Girl es posiblemente la más demencial. Cuando el héroe alcanza el nivel 8, se enfrenta a una gigantesca foto en blanco y negro de una mujer. De fondo, suena la melodía How Much Is That Doggie In The Window? y, de vez en cuando, la mujer ladra, revelando unos dientes puntiagudos.

Si ajusta su salto con cuidado, Wizkid puede saltar sobre sus mandíbulas abiertas, transportándose a una pesadilla con su madre, Wizball, antes de despertarse en su cama. Pero, ¿quién es Dog Girl? "Queríamos algo que se abriera y cerrara para que pudieras saltar dentro y lo convertimos en una boca. Nuestro productor de *Cannon Fodder* era amigo de Stoo (Cambridge), nuestro artista en *Cannon Fodder*. Stoo, por alguna razón, tenía una foto de la prima de aquel tipo, y se convirtió en Dog Girl. Luego agregamos los dientes de perro y How Much Is That Doggie In The Window? como melodía", explica Jon Hare.

¿Y la prima se enteró de que la habían convertido en Dog Girl? "Estoy seguro de que él se lo dijo... espero que lo hiciera. ¡Estoy seguro de que Stoo le dijo que fue él quien usó su foto!"





» Las hijas de Jon Hare, Jess e Izzie, le hicieron un muñeco de Wizkid para el Día del Padre. "Se sienta en mi escritorio cada día", dice.



» [Amiga] Después de saltar en la boca de Dog Girl, terminas en una pesadilla con la madre de Wizkid, Wizball.



» [Amiga] Iain the Clown dirige la tienda Sensible Softpawn en el nivel 4. Jon Hare se basó en una foto de su amigo Iain con maquillaje de payaso.

» [Amiga] Tras terminar la pesadilla dentro de la boca de Dog Girl, Wizkid se despierta en su cama. Salta en ella dos veces para revelar un diamante.

del juego anterior se casaron y tuvieron un hijo: Wizkid. "El Mago vivía en Wizball, así que algo estaba sucediendo allí", se ríe Jon. Al comienzo del juego, Wizball y Nifta, el gato, han sido secuestrados por Zark, el malvado ratón, y Wizkid tiene la misión de rescatarlos a ambos, así como de rescatar a los ocho gatitos perdidos de Nifta. Los gatos son la clave para ganar: es posible llegar al final sin rescatarlos a todos, pero luego te enfrentarás en una carrera de remo contra Zark, y si no tienes a todos los gatos manejando los remos, no golpeará al ratón en su castillo, lo que le dará a Zark la oportunidad de cerrar la puerta de golpe.

Pero si logras encontrar a los ocho gatos, hay un final sorpresa en la tienda, revela Jon. "Zark dice: 'Te diré lo que está pasando si puedes superar mi puntuación más alta en Wizeroids', que básicamente son asteroides con cabezas de Wizball. Entonces obtienes todas las monedas que has recolectado, y cuanto más introduces en Wizeroids, más posibilidades tienes de superar la puntuación más alta. Si logras vencerlo, Zark el ratón gira alrededor de su puntiaguda nariz y se convierte en el Mago, que es tu padre, y te dice: 'Lo siento mucho, pero no estaba recibiendo suficiente atención y fingí todo esto. ¿Me perdonarás alguna vez?' A lo que Wizkid responde aleatoriamente Sí o No; entonces el juego termina".



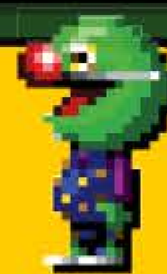
» [Amiga] Incluso la pantalla del High Score es un poco descarada, animándote a ingresar una palabra grosera. Nunca hicimos algo así...

Una cosa que se mantuvo de *Wizball* para darle continuidad fue el enfoque en recolectar colores. En las secciones de aplastamiento de ladrillos, Wizkid tiene que recolectar burbujas de diferentes colores para llenar las notas musicales en la parte superior de la pantalla. Llenarlas todas desencadena lo que el manual se refiere burlonamente como "lluvia dorada". Es solo un ejemplo del humor absurdo del juego, como mostrar a Wizkid visitando una tienda llamada Sensible Softpawn, dirigida por un payaso espeluznante. "El payaso se llama Iain", señala Jon. "Es porque la cara real de ese payaso está modelada directamente en una imagen de mi amigo Iain. Un día, por alguna razón, mis hijos y yo estábamos maquillando la cara del otro, y yo maquillé a Iain como un payaso y luego tomé una foto. Aproximadamente un año después dije: 'Sí, sé en qué puedo modelar al payaso, ¡es esa foto!'"

El juego se vuelve más extraño cuanto más

EL MISTERIO DEL WC

EL PRIMER NIVEL DE WIZKID PRESENTA UNOS WC MUY EXTRAÑOS.



EL POZO SOSPECHOSO

■ En el nivel 1, al completar la lluvia dorada y conseguir tu cuerpo, acciona la manivela del pozo. Con los dos primeros giros aparecerán burbujas de colores, pero con el tercero aparecerá un cubo. Sumérgete en él para descubrir qué rarezas se esconden debajo.





¿HAY ALGUIEN?

■ Después de bajar al fondo del pozo, descubrirás unos baños públicos colocados ahí de una manera un tanto extraña. Puede parecer raro, pero es parte del chiflado encanto de *Wizkid*: solo espera a conocer a Iain el Payaso.

OBRANDO

■ Si vas al lavabo de señoras, podrás acercarte a cualquiera de los retretes y pulsar acción para, ejem, usarlos. ¿Recuerdas esa montaña púrpura en la primera pantalla? Los poderosos intestinos de Wizkid hacen que el bloqueo se elimine.





USO ALTERNATIVO

■ Dirígete al lavado de caballeros y verás una hilera de urinarios. Si usas el que está roto el pozo se inundará y tendrás que regresar al cubo a toda pastilla para no quedar atrapado. Otra opción es introducir una ficha en la máquina de condones. Podrás inflar uno para flotar hacia...

A CALCULAR

■ ...este laberinto con 255 habitaciones ocultas. Entrar en el WC de señoras duplica el número de la habitación: si vas a la 3, saldrás en la 6. El WC de caballeros lo duplica y agrega una. Ciertas salas te permitirán saltar a niveles posteriores e incluso podrás llegar hasta *Wizeroids*.





» [Amiga] Uno de los ocho gatitos de Nifta está escondido en cada nivel. Tienes que recogerlos todos para obtener el verdadero final del juego.



» [Amiga] Puedes invocar el globo de la tienda manteniendo pulsado el joystick. Algunos de los productos a la venta incluyen un elefante blanco y una pista falsa.



» [Amiga] Puedes saltar al nivel 3, Monte Wizimanjaro, usando el baño para desbloquear el volcán en el fondo del nivel 1 y luego saltando hacia él.

avanzas. En un momento tienes que morir para convertirte en un fantasma y luchar contra Drácula. Luego está la cárcel de tortugas, donde necesitas un abrelatas para abrir la espalda del desafortunado reptil. Todo vale en *Wizkid*. Incluso hay un juego de crucigramas aleatorio que aparece si sigues fallando en un nivel; Jon dice que lo agregaron para evitar que los jugadores se aburrieran en caso de atascarse. "Es como: aquí hay un minijuego para jugar porque no tienes esperanza en la partida actual", dice.

Pero, quizás el momento más memorable sucede en el primer nivel, donde tocamos una campana que, inexplicablemente, hace que una letrina caiga del cielo. "Abres la puerta, y hay un perro ladrando", recuerda Jon. Para pasar al can hay que comprar un periódico en la tienda y pasarlo por la puerta y "entonces abres la puerta y el perro está sentado en el WC, leyendo".

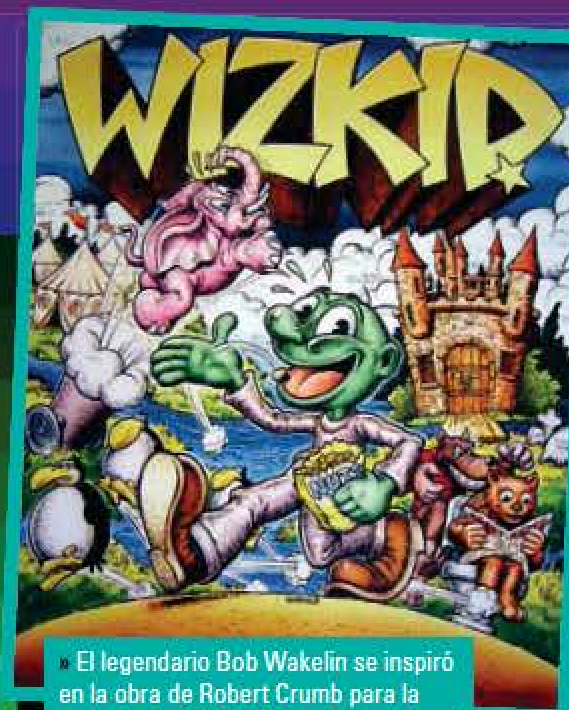
Pero todo este maravilloso absurdo significaba que *Wizkid* era un juego de nicho. "Nunca iba a ser un juego comercial, porque es demasiado peculiar", dice Jon. "En comparación con *Sensible Soccer* y *Mega-Lo-Mania*, apenas se hizo notar. Obtuvo críticas bastante buenas, pero comercialmente no funcionó. Lo sorprendente es lo bien que ha resistido el paso del tiempo. Todavía está ahí arriba como un juego que la gente recuerda y respeta, y eso es bueno porque fue la máxima expresión que dimos Chris y yo haciendo lo que queríamos. Es muy, gratificante que la gente todavía ame y respete el trabajo que hicimos hace tantos años".



» [Amiga] El extraño mundo de *Wizkid*, con una cárcel de tortugas, un circo muy extraño y la infame Dog Girl.

Entonces, ¿consideraría Jon volver a visitar este clásico de culto? ¿Existe la posibilidad de una secuela de Wizkid? "Realmente no lo sé", dice Jon, pensando un momento en la pregunta. "Creo que se trataba de que Chris y yo trabajáramos juntos", continúa, "y creo que eso ya no está sucediendo realmente. Así que no creo que sea apropiado ". Agrega que no se ha reunido con Chris Yates desde hace más de diez años.

Pero hay otra secuela en su radar. "El juego de Sensible con el que me gustaría hacer un poco más es *Mega-Lo-Mania*", dice. "Fue el título que, visto con perspectiva, sufrió más, porque era un juego de dioses bastante adelantado a su tiempo, y lo estaba haciendo muy, muy bien, pero desafortunadamente salió con Mirrorsoft en el momento equivocado", se lamenta, y señala que el prematuro fallecimiento de Robert Maxwell acabó con el juego. "Así que ese juego en particular es uno que no ha tenido la suficiente atención pese a su calidad. Y sería fácil modernizarlo y convertirlo en un gran juego online". *



» El legendario Bob Wakelin se inspiró en la obra de Robert Crumb para la portada de *Wizkid*. A Jon le gustaba el arte, pero le preocupaba que Wizkid pareciera un adolescente cuando en realidad debía ser un niño pequeño.



» [Amiga] Los escudos de este barco vikingo contienen un puzle: si saltas sobre el primero y sobre el quinto, se revela una puerta oculta.

CÓMO SE HIZO

VIDEO PINBALL

© Atari Inc. 1978



ANTES DE QUE ED LOGG SE HICIERA FAMOSO GRACIAS A ASTEROIDS, CREÓ ESTE PINBALL PIXELADO QUE INSPIRARÍA TODO UN SUBGÉNERO.

Texto de Paul Drury



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ATARI INC
» **DESARROLLADO:** ATARI INC
» **LANZAMIENTO:** 1978
» **PLATAFORMA:** ARCADE
» **GÉNERO:** VIDEO PINBALL

A finales de los 70, Atari iba a por todas. No contenta con poner en marcha la industria de los recreativos a principios de la década, ya se había instalado en los hogares con su consola Atari VCS y trabajaba en su propia serie de microcomputadoras. Incluso había lanzado su propia división de pinballs y con ella su primera mesa, *The Atarians*, en 1977. Viendo todo esto tal vez no sorprendió que Atari decidiera combinar dos de sus empresas en un solo proyecto que acabó en un nuevo género.

"Dave Stubben, el ingeniero que me hizo trabajar en *Video Pinball* también estaba a cargo de nuestros pinball", explica el programador Ed Logg. "Era mi jefe y dijo que quería que yo hiciera este juego porque había lugares donde no podríamos colocar una máquina de pinball real pero sí un videojuego de pinball. Pero yo no estaba seguro de que fuera una buena idea".

Ed, al menos, tenía algo de experiencia en hacer que una bola rebotara en una pantalla. Se había unido a Atari en 1978 y pronto se le encomendó la tarea de actualizar uno de sus éxitos anteriores. *Super Breakout* agregó nuevos modos de juego y le dio a Ed su primer éxito comercial. "No se usó nada del código de *Super Breakout*", señala Ed.

"Ese juego tenía un cuadrado para la bola, pero en ese momento me las había apañado para crear un objeto redondo. Las colisiones fueron realmente diferentes en *Video Pinball,* así que, por ejemplo, cuando la bola golpea una superficie, hay un giro, sale de él en un ángulo diferente. Me llevó una gran cantidad de tiempo hacer la física del juego. Aquel era el verdadero problema: conseguir la detección de colisiones correcta para todos los tipos de superficie y ángulos. Era hardware de 8 bits, por lo que no fue fácil, pero lo hice ... ¡y funcionó!".

El movimiento creíble de la pelota, con inercia, gravedad y esa velocidad extra que le imprimes cuando golpeas limpiamente con el bateador son los aspectos que distinguen el juego de Ed frente a algunos intentos anteriores, siempre basados en *Pong*, como *Clean Sweep* de Ramtek.



MÁS DEL CREADOR

ASTEROIDS
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1976

GAUNTLET (EN LA FOTO)
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1985

WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY
SISTEMA: N64
AÑO: 1996



» Ed Logg, el chico de oro de Atari.





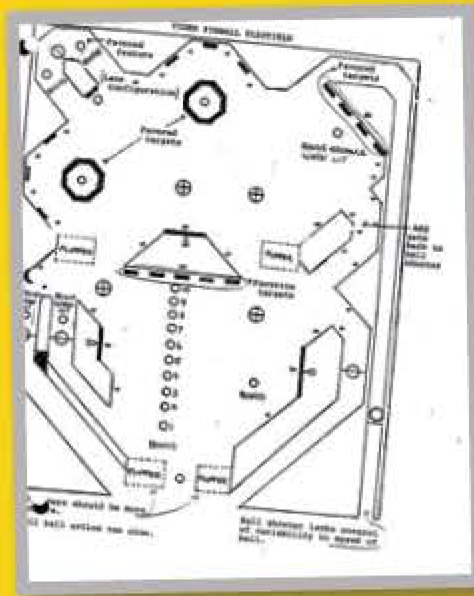
» [Arcade] *Video Pinball* tiene un muelle real para poner en juego la bola, algo que demuestra el esfuerzo que hizo Atari por reproducir la sensación de jugar a un pinball "físico".



» [Arcade] La mesa está llena de detalles de la época, como esos bailarines de Studio 54.



» [Arcade] El uso del espejo plateado crea un campo de juego tremendamente bello.

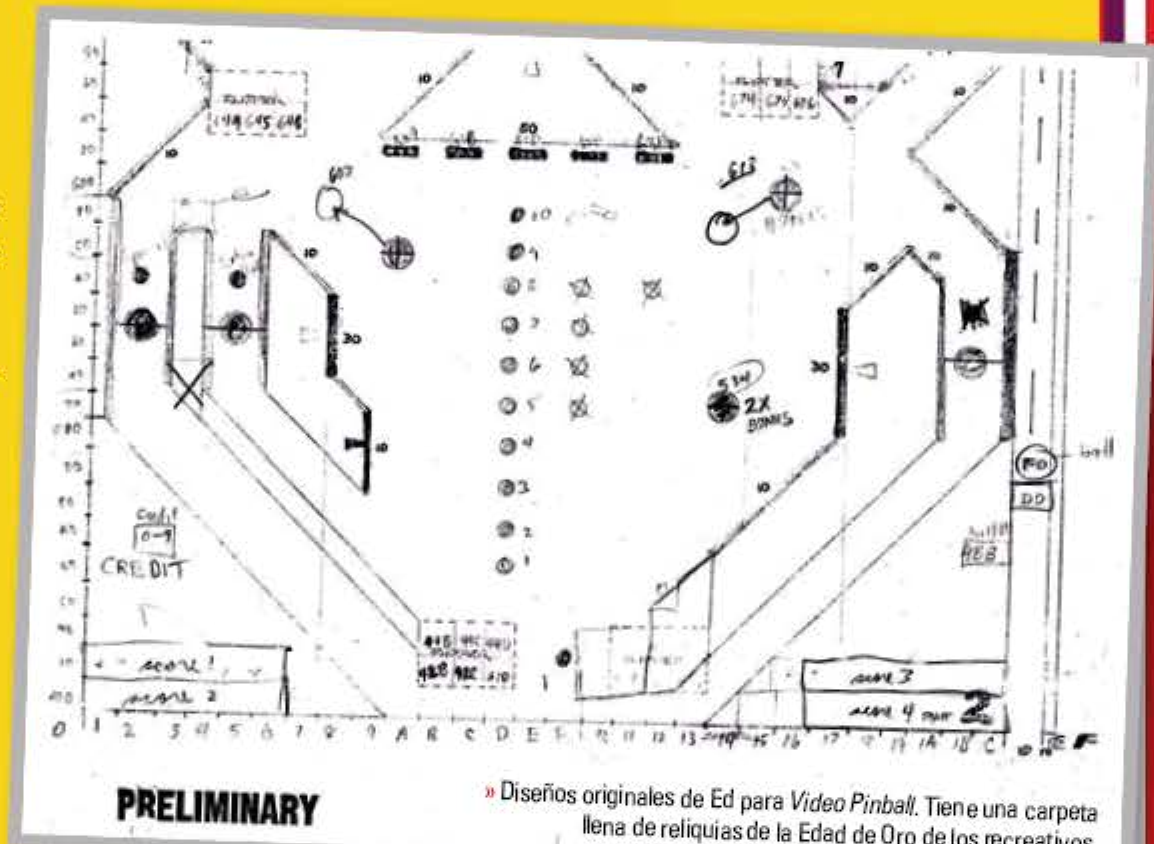


Con este elemento esencial, Ed se dispuso a implementar otras características clave a su tablero virtual. "Tenía una lista de verificación", recuerda. "Me dieron el tamaño del tablero ya definido y yo tenía que decidir qué elementos incluíamos dentro de él. Necesitaba dianas, bandas, bumpers, luces que se encendieran cuando se lograbas ciertas cosas y todos esos diferentes tipos de superficie. Fue interesante incluir las bandas de rebote, ya que pretendíamos representar un comportamiento físico real en un videojuego". Con muchas de las características que cualquiera esperaría ver en una máquina de pinball real, *Video Pinball* incluso permitía presionar el panel de control hacia abajo para simular los meneos habituales que sufrían los tableros. Sin embargo, algunas ideas interesantes no lograron pasar el corte. "El hardware solo tenía posibilidad de representar una bola", señala Ed. "La multibola no pudo implementarse hasta que tuvimos un hardware que permitía más objetos en movimiento. Una cosa que Dave y yo consideramos era poder actualizar los tableros. La idea pasaba por instalar una nueva EPROM en un arcade de *Video Pinball* existente para crear una mesa de completamente nueva. Sí, había que cambiar la ilustración y la programación para convertirlo todo en una nueva mesa. Supongo que no vendimos lo suficiente para que aquello valiera la pena".

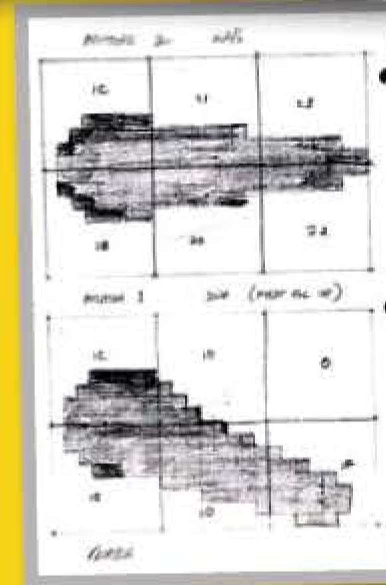
La idea de intercambiar nuevas mesas dentro y fuera de una recreativa es anterior a proyectos modernos como *PinMAME*, con décadas de distancia, y son otra muestra del ingenio de Atari. Ed también alude a lo que cree que hace que *Video Pinball* fuera una máquina tan innovadora y bella: el ingenioso uso de su espejo. El diseño del cabinet, con sus bailarines de disco Funky de la parte superior no era una superposición, sino una "sobreproyección".

El juego fue un éxito modesto, con unas ventas de unas 1.500 máquinas, algo que Ed admite que "no llegó a lo que le hubiera gustado". La decepción se olvidó rápido, ya que el siguiente título creado por Ed, *Asteroids*, se convertiría en la recreativa más vendida de la compañía, con más de 70.000 máquinas colocadas. Ed se convirtió en el chico de oro de Atari, produciendo éxitos como *Centipede*, *Xybots* y *Gauntlet*, pero reconoce que *Video Pinball* supuso un pequeño pero importante paso en su carrera, además de ser pionera en un género que aún se mantiene vigente más de cuatro décadas después. "Fue una experiencia de aprendizaje interesante", sonríe. "Aprendí mucho sobre físicas, lo que podía y lo que no podía hacer. A menudo me pregunto si el juego de construcción *Pinball* de Bill Budge se inspiró en lo que habíamos hecho con *Video Pinball*. ¡Quiero pensar que es así!".

Agradecimientos:
Damos las gracias a Ed por compartir con nosotros sus documentos de diseño originales y a Martyn Carroll por su ayuda. ✱



» Diseños originales de Ed para *Video Pinball*. Tiene una carpeta llena de reliquias de la Edad de Oro de los recreativos.


» Los bocetos originales de Ed para las posiciones del bateador (o flipper).


» El coleccionista Alex Crowley encontró la recreativa en una galería abandonada en Francia. (Foto de Tony Temple).

"NO SE USÓ NADA DEL CÓDIGO DE BREAKOUT"
ED LOGG

PINBALL PIXELADO

BREVE HISTORIA DEL GÉNERO

VIDEO PINBALL (ATARI 2600, 1980)
Atari había producido un juego con el mismo nombre en 1977, una variación de *Breakout* a cargo del programador Bob Smith. El movimiento de los bateadores es muy realista pero la física de la bola es algo rudimentaria.



RASTER BLASTER (APPLE II, 1981)
Bill Budge estableció el estándar para las primeras versiones caseras de pinball. No solo se juega excepcionalmente bien, sino que permitió a los jugadores diseñar sus propias mesas.



PINBALL DREAMS (AMIGA, 1992)
El juego que capitaneó el género del pinball digital en la era de los 16 bits. Cuatro brillantes y distinguidas mesas se incluyeron en el lanzamiento original, cuyo éxito se tradujo en dos secuelas también muy recordadas.



PINBALL ARCADE (PC, 2012)
La posibilidad de jugar en algunas de las mejores mesas de fabricantes de pinball como Stern o Gottlieb sigue siendo muy atractivo una década después. Prueba la versión de Nintendo Switch en modo TATE.



ASí QUE QUIERES COMPRAR...

JUEGOS DE MSX



El MSX es un estándar informático con una amplia gama de juegos disponibles en cinta, disco, cartucho e incluso LaserDisc. Lanzarse a la caza de sus joyas arcade y exclusivas japonesas puede ser una misión tan emocionante como no apta para todos los bolsillos.

Texto de Ashley Day

CON ÉL EMPEZÓ TODO

METAL GEAR

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1987



■ De entre la increíble hornada de más de 70 lanzamientos de Konami para MSX, *Metal Gear* es uno de los mejores. Hideo Kojima y sus compañeros tuvieron cuenta las limitaciones del hardware para crear una aventura de ritmo pausado que se desarrollaba a pantallazos, en la que se premiaba el sigilo sobre la acción pura y dura.

Se diseñó de manera muy inteligente para sortear los problemas con el scroll que solía tener el MSX, inventando con ello una clase totalmente nueva de juegos cuya huella sigue presente.

Metal Gear también está disponible en NES, y a un precio más asequible, pero ese port fue alterado significativamente respecto al juego original, incluyendo la eliminación del propio jefazo final (el Metal Gear). En MSX podrás disfrutar de la auténtica experiencia que diseñó Kojima. Si quieres ahorrar algo de dinero puede que te sientas tentado de comprar la versión japonesa, que es más barata, pero ten cuidado porque solo se puede jugar en ordenadores MSX con ROM Kanji, así que si tienes un ordenador PAL puede que no te funcione.

VAS A PAGAR +290€ EUROPA



VAS A PAGAR +175€ JAPÓN

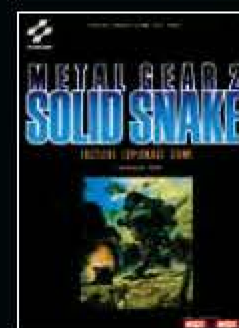




» [MSX] El soldado somnoliento, todo un clásico dentro del universo *Metal Gear*.

MUY SÓLIDO

Porqué es mejor que te olvides de la secuela



Lanzado en 1990, al final de la vida del MSX, *Metal Gear 2: Solid Snake* es una auténtica obra maestra con la que Kojima extrajo uranio del estándar japonés. Es como jugar a *Metal Gear Solid* en 2D. Por desgracia, este cartucho jamás se comercializó oficialmente fuera de Japón y actualmente tiene un precio demencial en el mercado coleccionista. Salvo que seas millonario te queda la opción de jugar a la versión que Konami incorporó dentro de *Metal Gear Solid 3: Subsistence* y posteriormente en *MGS HD Collection*. Aunque no incorpora el rostro de actores famosos (sin licencia), tiene los textos en inglés e incluye además el *Metal Gear original*. Un trato estupendo.

PECULIAR Y SIMPÁTICO

UNDEADLINE

VAS A PAGAR + 115€ JAPÓN



DESARROLLADOR:	T&E SOFT
LANZAMIENTO:	1989

■ Un inusual shoot-'em-up a cargo de los creadores de la serie *Hydlide*. *Undeadline* incorpora ligeros elementos RPG a la mezcla para crear una visión más táctica del género, dando como fruto un shooter muy rejugable que pone gran énfasis en la experimentación y las elecciones. Las seis primeras fases se pueden abordar en cualquier orden, como sucede con los niveles de un *Mega Man*, y todas ellas cuentan con múltiples rutas y muchos secretos. Hay tres personajes jugables, con sus propias habilidades y estadísticas para subir de nivel si logras encontrar las hadas ocultas en cada fase. También ofrece una amplia gama de poderes que varían en efectividad dependiendo del nivel de tu personaje. Puede que *Undeadline* sea un poco caro, pero su calidad y el reto que ofrece hace que merezca la pena.



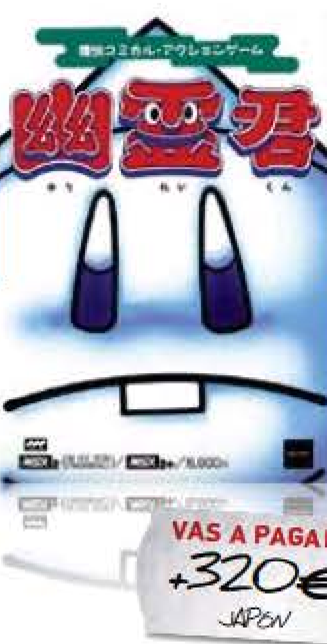
» [MSX] Los Options adoptan aquí la forma de un monstruo aliado distinto, según el escenario en el que te encuentres.



» [MSX] Las correosas batallas contra los jefes son lo más destacado de *Undeadline*.

¿A QUIÉN VAS A LLAMAR? A TU CONTABLE

MR GHOST



DESARROLLADOR:	SYSTEM SACOM
LANZAMIENTO:	1989

VAS A PAGAR +320€ JAPÓN

■ Debido a que nunca ha aparecido en otro sistema y a que fue creado por una compañía relativamente desconocida, *Mr Ghost* (o *Yuureikun* como se le conoce en su país de origen) es, como de esperar, bastante difícil de conseguir. Necesitarás tener un bolsillo bastante profundo para comprarlo, eso si puedes localizar una copia. Pero si lo consigues, te llevarás a casa un juego lleno de encanto.

El Mr Ghost que da nombre al juego tiene algunas formas muy extrañas de atacar a sus enemigos, incluyendo un proyectil que se dirige hacia los enemigos que te rodean, y un peculiar golpe con el culo que puede romper tanto bloques como las caras de los jefes. *Mr Ghost* es distinto a cualquier otro juego del catálogo de MSX (o de cualquier otro sistema), y debería estar en la lista de deseos de cualquier coleccionista del estándar japonés. Pero mucho ojo con su precio.



» [MSX] *Mr Ghost* es el típico juego que podrías esperar encontrar en el catálogo de PC Engine. Y eso es bueno.

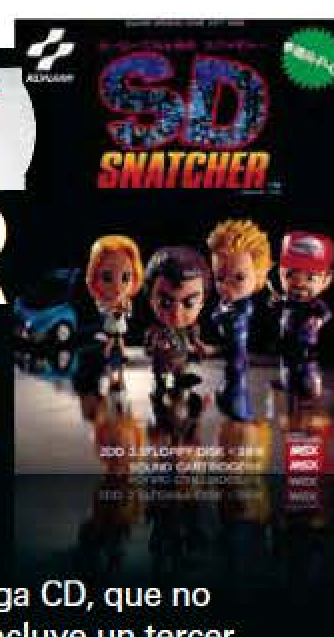


» [MSX] Derrotar a un jefazo, impactando tu trasero contra su rostro, es una maniobra muy satisfactoria.

CYBORGS CUQUIS

SD SNATCHER

VAS A PAGAR +315€ JAPÓN



DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1990

■ Puedes encontrar el *Snatcher* original en MSX pero tu prioridad debería ser hacerte con la entrega Mega CD, que no solo está en inglés sino que además incluye un tercer acto y mejores gráficos y sonido. Pero *SD Snatcher…* es exclusivo de MSX ¡y es sencillamente increíble!

SD Snatcher, la última producción de Konami para MSX, tomó la trama de la excelente aventura ciberpunk de Hideo Kojima para crear un RPG protagonizado por adorables personajes de estética 'Super Deformed' con un tercer acto totalmente distinto al de Mega CD. Además, cuenta con un fantástico sistema de combate que premia la puntería. Dispara a un robot en las piernas y no podrá esquivarte, impacta en sus ojos y su puntería se resentirá. Los enemigos muestran el daño que van sufriendo en las distintas partes de su cuerpo, lo que te permitirá ir despellejando poco a poco a los snatchers.





» [MSX] Te lo pasarás en grande reviviendo *Snatcher* con estética SD.

FANS TRADUCTORES

Jugar con SD Snatcher en inglés



Aunque SD Snatcher jamás se distribuyó oficialmente fuera de Japón, hay dos traducciones hechas por fans disponibles en Internet. La primera de ellas, realizada por un equipo llamado Oasis en 1993, se cree que es la primera traducción hecha por fans de la historia. Es un poco tosca, pero tiene un innegable valor histórico. Si eres un poco mañoso incluso podrás grabar los archivos traducidos en diskettes y jugar en tu MSX junto al cartucho de sonido que viene con la versión oficial. El que escribe esto utilizó una vez un emulador de MSX en su Commodore Amiga para hacer exactamente esto, lo cual fue un poco extremo pero también resultó un poco ciberpunk en cierta manera.

¡CONSEJOS COLECCIONABLES!

Elige tu MSX sabiamente
Hay muchos modelos de MSX para elegir, pero si compras un MSX2 con unidad de disco tendrás acceso a la mayoría de los mejores títulos del catálogo.

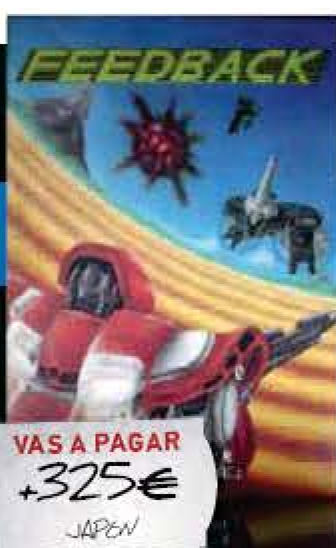
Compra en Japón
Para conseguir los juegos más raros es mejor utilizar un servicio para comprar en subastas, como Buyee. Hay más oferta que en Occidente, y los precios más baratos.

Gloria para los oídos
Si quieres el mejor sonido, invierte en el Panasoft FM-PAC, un cartucho que añadirá el chip MSX Music FM a tu sistema para mejorar la música de muchos juegos.

Unos mandos que son una joya
Los mandos de dos botones originales para MSX pueden ser caro hoy en día. Es más económico comprar un adaptador que permita utilizar el pad de Mega Drive.

MUY CURIOSÓN

FEEDBACK



DESARROLLADOR:	TECNOSOFT
LANZAMIENTO:	1988

VAS A PAGAR +325€ JAPÓN

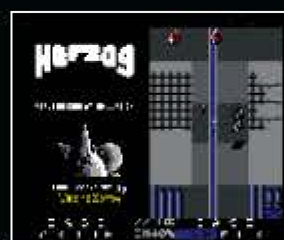
Tecnosoft pasó a la historia por sus gloriosos shoot-'em-up para Mega Drive, como *Thunder Force* o *Hyper Duel*, pero su trayectoria empezó en ordenadores japoneses como el MSX. El poco conocido *Feedback* fue uno de sus primeros éxitos técnicos. Claramente inspirado en *Space Harrier*, logra recrear bastante bien el efecto de escalado de sprites en el primitivo MSX y además es muy jugable. Cada fase está dividida en varias secciones, que arrancan en el Espacio antes de llevarte hasta la superficie de un planeta y finalmente ante el duelo contra el jefe de marras, al que solo podrás veces si has logrado recoger suficientes misiles por el camino.



» [MSX] El efecto que recrea el escalado de sprites es bastante simpático.

MÁS DE TECNOSOFT

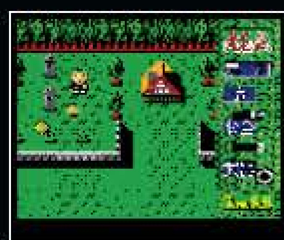
Otras obras poco conocidas de los padres de Thunder Force



Herzog
El predecesor de Herzog Zwei carece de la capacidad de transformación de la secuela, pero sigue teniendo el mecha gigante y su mecánica pre-RTS fue una audacia en 1988.



D-Dash
Se anunció como un "Sci-fi Violence RPG", lo que sonaba realmente bien. En realidad es muy parecido a *Alien Syndrome* y presenta una sencilla fusión de disparos y exploración.



Ku Gyoku Den
Traducido como *Legendly Nine Gems* en la pantalla del título, es un bonito y alegre RPG con una divertida mecánica yokai/fantasmal. En Internet podrás localizar una traducción hecha por fans.

IMPRESCINDIBLE

MAZE OF GALIOUS

VAS A PAGAR +115€ EUROPA

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1987



Subtitulado como *Knightmare II* en Japón, *Maze Of Galious* es la secuela directa del shoot-'em-up de Konami de 1986, solo que cambia los disparos por las plataformas y la exploración. Alternando entre dos personajes, Popolon y Aphrodite, debes hacer uso de sus habilidades únicas para descubrir oscuros secretos y conquistar las 174 pantallas de un castillo que da la impresión de ser un proto-Metroidvania. *Maze Of Galious* fue una gran inspiración el éxito indie *La Mulana*, y es fácil ver por qué. Está repleto de secretos que los niños de los años 80 seguramente intercambiaron con sus amigos en el patio del recreo para sacarle el máximo partido al juego.

Si quieres hacerte con *Maze Of Galious* tenemos buenas noticias para ti. El juego detecta automáticamente la región de tu hardware y se adapta a tu idioma, así que puedes comprar la versión japonesa a mitad de precio y disfrutarlo con textos en inglés.



VAS A PAGAR +50€ JAPÓN

» [MSX] Pausa el juego y tu personaje se sentará en un WC. Si pasa mucho tiempo ¡se caerá dentro!

VALE CADA EURO INVERTIDO

SPACE MANBOW



DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1989

VAS A PAGAR +350€ JAPÓN

Konami lanzó tres excelentes entregas de *Gradius* en MSX, e incluso estrenó aquí la serie *Parodius*, pero su mejor shooter para MSX sigue siendo exclusivo del sistema. *Space Manbow* es un shooter más sencillo que *Gradius* (por ejemplo, no puedes seleccionar manualmente tus power-ups), pero lo que le falta en complejidad lo compensa con puro espectáculo. Utilizando la potencia extra del MSX2 y algunos trucos de programación, despliega un scroll increíblemente suave, tanto horizontal como verticalmente, y provoca una inolvidable primera impresión al hacernos sobrevolar un gigantesco tanque multipantalla que abarca todo el primer nivel.

Por desgracia, el precio de *Space Manbow* no ha dejado de aumentar a lo largo de estas tres décadas, pero si logras hacerte con él tendrás la seguridad de poseer algo grandioso y exclusivo.



» [MSX] *Space Manbow* es el juego con el que los usuarios de MSX siempre sacan pecho. Y con razón.

MÁS JUEGOS A CONSIDERAR



PARODIUS

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1988
VAS A PAGAR	
JAPÓN **+115 EUR**	



YS III: WANDERERS FROM YS

DESARROLL.:	NIHON FALCOM
LANZAMIENTO:	1989
VAS A PAGAR	
JAPÓN **+80 EUR**	



VAMPIRE KILLER

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1986
VAS A PAGAR	
EUROPA **+150 EUR**, JAPÓN **+145 EUR**	



BOKOSUKA WARS

DESARROLL.:	ASCII CORPORATION
LANZAMIENTO:	1984
VAS A PAGAR	
JAPÓN **+85 EUR**	



KNIGHTMARE

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1986
VAS A PAGAR	
EUROPA **+58 EUR**, JAPÓN **+52 EUR**	

DOS POR UNO

SUPER LAYDOCK: MISSION STRIKER



DESARROLLADOR:	T&E SOFT
LANZAMIENTO:	1987

VAS A PAGAR +58€ JAPÓN

No es frecuente que la versión 'super' de un juego se lance en un hardware anterior, pero fue exactamente lo que ocurrió con *Laydock*, un divertido shooter para dos jugadores que permite que ambos se unan para controlar cooperativamente una nave más grande. La primera entrega debutó en MSX2 en 1986, pero esta versión mejorada funciona en un MSX de primera generación. Y eso que despliega sprites más grandes y elegantes y una jugabilidad más depurada. Además, viene en formato cartucho, en lugar del diskette del original, por lo que es compatible con todos los MSX. Si realmente quieres ir más allá, busca la *Super Laydock Network Version*, que incluye un módem que puedes utilizar para subir tu puntuación a un ranking online.

» [MSX] Los *Laydock* son simpáticos jugando en solitario, pero la cosa mejora muchísimo jugando junto a un amigo.

DIVERSIÓN BAJO CERO

PENGUIN ADVENTURE

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1986



VAS A PAGAR +58€ EUROPA

Penguin Adventure es más conocido por ser el primer juego en el que trabajó Hideo Kojima, pero entre los fans del MSX es apreciado como una de las mejores exclusivas del sistema. Es relativamente barato y además está muy bien hecho, lo que le convierte en un título imprescindible dentro de cualquier colección de MSX. Con un acabado técnico impresionante para 1986, *Penguin Adventure* despliega una frenética e impresionante mecánica en pseudo-3D protagonizada por Pentaro, un pingüino decidido a recuperar una manzana mágica con la que curar a su amada. Repleto de secretos y detalles geniales, nunca dejará de sorprenderte en cada partida.

VAS A PAGAR +34€ JAPÓN







» [MSX] Encontrar secretos forma parte de la diversión del juego. Si caes en ciertos agujeros del hielo podrás descubrir una tienda e incluso a Papá Noel.

PARA GENTE CON PASTA

ALESTE GAIDEN

DESARROLLADOR:	COMPILE
LANZAMIENTO:	1989



La saga clásica de shooters de Compile ha vuelto a ser noticia por la reciente aparición de *Aleste Collection*, una magnífica recopilación de las entregas para Master System y Game Gear. Pero si quieres ir abarcar más de la historia de esta saga, *Aleste Gaiden* te exigirá un gran peaje. Este spin-off solo tuvo disponible a través de un número especial de *Compile Disc Station*, una revista mensual. *Aleste Gaiden* cambia las habituales naves espaciales de la serie por un guerrero a pie que lanza shurikens y salta grandes aberturas mientras se abre pase a través de cinco fases. La calidad de Compile está presente, pero el disco es muy difícil de localizar y de ahí su alto precio.



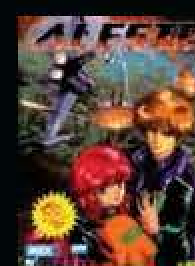
» [MSX] Prepárate para dejar tu cuenta tiritando si quieres llevártelo a casa.

VAS A PAGAR +460€ JAPÓN

MÁS ALESTE EN MSX

Dos alternativas asequibles

Aleste



Aunque la versión MSX de *Aleste* es menos impresionante que el original de Master System en cuanto a gráficos y sonido, tiene una historia ligeramente distinta y cuenta con dos fases exclusivas. Es un buen shooter por derecho propio, así que merece la pena hacerse con él.

Aleste 2



Lanzado en exclusiva para MSX2, *Aleste 2* es una magnífica secuela que se juega bien y se ve y suena mejor que su predecesor. Para los fans es importante porque presentó por primera vez a Ellinor, la protagonista de *Musha Aleste*. El espectacular arte de la caja es otro motivo para coleccionarlo.

GUARDIC

DESARROLLADOR:	COMPILE
LANZAMIENTO:	1986

VAS A PAGAR
JAPÓN **+128 EUR**

NEMESIS 3: THE EVE OF DESTRUCTION

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1989

VAS A PAGAR
EUROPA **+198 EUR**, JAPÓN **+160 EUR**

PSYCHIC WAR: COSMIC SOLDIER 2

DESARROLL.:	KOGADO STUDIO
LANZAMIENTO:	1988

VAS A PAGAR
JAPÓN **+290 EUR**

THE GOONIES

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1985

VAS A PAGAR
EUROPA **+75 EUR**, JAPÓN **+64 EUR**

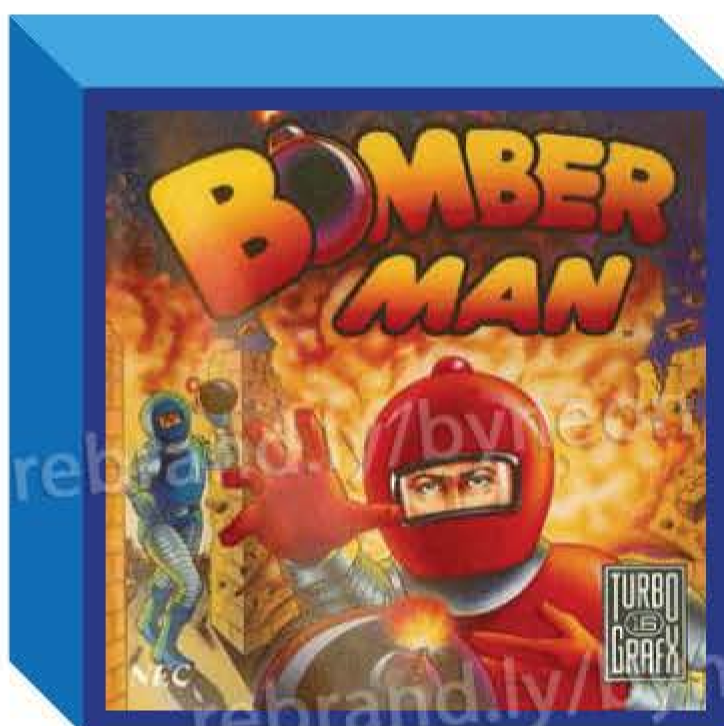
ASHGUINE STORY II

DESARROLLADOR:	T&E SOFT
LANZAMIENTO:	1987

VAS A PAGAR
JAPÓN **+45 EUR**

PANTALLA FINAL





BOMBERMAN

» Lisa ha sido secuestrada, y solo Bomberman puede rescatarla. Al Dr. Mitsumori no le apetecía luchar contra Black Bomberman en persona y prefirió enviar a su mejor invento. Por suerte, Bomberman es un robot y no se lo piensa demasiado. ¿Tendrá éxito? Como ya habrás adivinado, la respuesta es sí, así que veamos qué ocurre cuando nuestro héroe logra su objetivo...

01



» El villano de la función echa a correr, sacándole varios cuerpos de ventaja al heroico Bomberman. Es una de las reglas sagradas de la villanía: siempre puedes salir por piernas para evitar ser capturado. Que se lo digan a Robotnik.

02



» Mientras el combate final tenía lugar, Lisa decidió rescatarse a sí misma en lugar de esperar al paladín de turno. Podría haberse irse ido directamente a casa, pero corre hacia Bomberman para agradecerle el (inútil) esfuerzo.

03



» Black Bomberman no solo ha sido derrotado por su rival, sino que ha sido tan torpe como para dejar sin vigilancia a su rehén. Su sueño ha muerto. Al darse cuenta de ello, cae de rodillas y comienza a llorar como una magdalena.

04



» Fuera del castillo, Bomberman escolta a Lisa para que se reúna con su padre. El Dr. Mitsumori se alegra mucho al verla, y probablemente también se congratule al comprobar como su cobarde plan de enviar un robot para rescatar a su bambina ha tenido éxito. Qué padre más valiente y cariñoso, ¿verdad?.

05



» Cuanto te llamas Bomberman no puedes evitar dar rienda suelta a tu naturaleza dinamitera, así que nuestro héroe dejó algunas bombas esparcidas por el castillo, haciéndolo estallar por los aires y, posiblemente, matando a su hermano pequeño en el proceso. Lo que se llama un robot sin sentimientos.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores **Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Ricardo Suárez, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, José Manuel Fernández, Lázaro Fernández, Marçal Mora, José Luis Sanz, David Alonso, David Luna**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros, Sara González**
Sales controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
+34 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que n os faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

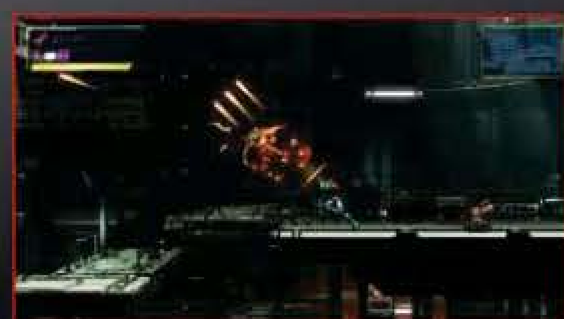
NINTENDO SWITCH

Nintendo



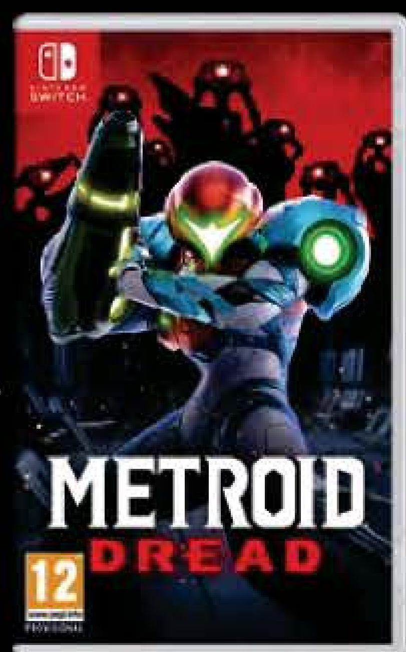
METROID™ DREAD

12
www.pegi.info









Caja no definitiva

THE HUNTER BECOMES THE HUNTED...
LA SAGA QUE ACUÑÓ SU PROPIO GÉNERO, HA VUELTO.

Explora el planeta ZDR y enfréntate al poderío mecánico de los E.M.M.I. en la misión de Samus más peligrosa hasta ahora.

YA PUEDES RESERVALO Y CONSEGUIR UNO DE ESTOS REGALOS*



Cuaderno

Set de pegatinas



Alfombrilla de ratón



Llavero



8 DE OCTUBRE

© Nintendo

*Alfombrilla para ratón disponible en **GAME**. Limitado a 2.000 uds. Llavero disponible en **FNAC.** Limitado a 400 uds. Cuaderno disponible en **MEDIA MARKT.** Limitado a 1.500 uds. Set de pegatinas disponible en **EL CORTE INGLÉS**. Limitado a 500 uds. Consulta más distribuidores en **Nintendo.es** y pregunta en tu tienda habitual.